Il cinema e le altre arti
CINERGIE
Numero
(0)

CINERGIE

Il cinema e le altre arti

Direzione
Laboratorio Cinema e Multimedia
Dipartimento di Storia e Tutela dei
Beni Culturali
Università degli Studi di Udine

Comitato di Redazione
Aldo Lazzarato
Leonardo Quaresima
Marco Rossitti

Redazione
Serena Aldi, Andrea Armellin,
Silvia Boraso, Ilaria Borghese,
Alessandro Bortolazzo, Teresa Cannatà,
Valentina Cordelli, Elisa Crevatin,
Simonetta Dettoni, Leonardo Ferrandino,
Laura Gobbato, Chiara Gozzo,
Christian Inzerillo, Antonella Marcon,
Luca Nadalin, Gloria Pasqualetto,
Claudio Pisu, Sonia Soldera,
Giulia Stella, Elena Zanotto

Hanno collaborato a questo numero
Anna Antonini, Giovanni Antonucci,
Elena Beltrami, Vera Brozzoni,
Mila Ciammaichella, Sara Colaone,
Michela Curtolo, Elisa Dall'Arche,
Enrico De Lotto, Alessandro Faccioli,
Marco Gatti, Michela Mason,
Mariangela Michieletto, Gianluca Moro,
Sergio Sablich, Aurora Sulli

Si ringraziano
Giovanni Ferrin
Fiorello Rossi
Gianandrea Sasso

Progetto grafico
Marco De Anna

Impaginazione
Claudio Pisu

Stampa
Lithostampa, Pasian di Prato

Forum - Editrice Universitaria Udinese Srl
Via Palladio, 8 - 33100 Udine
Tel. 0432 26001

Maggio 1999

Redazione
c/o Laboratorio Cinema e Multimedia
via Mantica, 3 - 33100 Udine
tel. e fax 0432 556648

Indice

ultimo spettacolo

cinema e letteratura

cinema e musica

le città del cinema

papers

fahrenheit 451

sotto analisi

cinema disegnato

clip & spot

la grande rete

in forma di nuvole

biblioteche e videoteche

a volte ritornano

premio ferrero

tesi di laurea

Perché questa rivista

Mille gli stimoli di chi ha scelto di studiare cinema all'Università. La possibilità di cimentarsi con una materia contemporanea, oggetto di passioni vivissime e condivisibili anche al di fuori dello studio. La possibilità di applicare conoscenze acquisite nel corso del curriculum universitario su materiali e modelli che entrano nella vita di tutti i giorni, che incidono sull'immaginazione, il costume, il comportamento, che operano in profondità sull'esistenza sociale oltre che sulla sfera culturale.

Molti gli stimoli, ma anche i problemi. Una disciplina di questo tipo richiede conoscenze di base e strumenti metodologici che non è facile acquisire in uno o due anni di corso. E d'altra parte negli Atenei ove esista un Corso di Laurea DAMS (Torino, Bologna, Roma, Cosenza) o magari un Indirizzo "Cinema", e i corsi a disposizione siano una dozzina, l'opportunità di affrontare organicamente aspetti storici e teorici specifici riduce spazio all'opportunità di esplorare sistemi limitrofi (arti figurative, letteratura), discipline di orientamento (storia, filosofia, estetica), pratiche (conservazione, restauro).

«Cinergie» nasce da questa consapevolezza e con l'obiettivo di funzionare come "laboratorio" che possa affiancare studenti (e docenti) nell'attività didattica: offrendo occasioni per applicare interessi e passioni in settori limite o esterni a questa stessa attività; rendendo più organici e strutturati campi di intervento e esperienze di ricerca già praticate; fornendo una rete di informazioni e servizi che non trovano canali adeguati di diffusione.

Lo studente "di cinema" è in genere tenuto lontano da un'attività critica. «Cinergie» propone uno spazio per muoversi anche su questo terreno, invita a misurarsi anche con la forma della recensione (del film, del fumetto, dello spot pubblicitario; oppure del libro; o del festival, del convegno).

Le "tesine" che vengono realizzate per questo o quel corso hanno di norma un unico lettore, il docente, e una finalità tutta interna alla logica dell'esame (con le limitazioni e autolimitazioni conseguenti). A tali esercitazioni (spesso di notevole originalità e valore) «Cinergie» ridà autonomia, il respiro del saggio, e dà una cerchia più vasta di lettori. Grazie alla collaborazione instauratasi con il "Premio Ferrero" (la più importante manifestazione nazionale per giovani studiosi e critici di cinema) alla rivista potranno confluire anche lavori rielaborati per una destinazione non soltanto universitaria e sottoposti al vaglio di una giuria - e non più di un solo lettore.

Anche le tesi di laurea (altrettanto frequentemente studi organici, veri e propri punti di arrivo in campi su cui nessuno prima si era inoltrato) rischiano di non muoversi dall'armadio del docente o dalla libreria del neo-dottore. Ad esse «Cinergie» offrirà la possibilità di farsi conoscere, attraverso segnalazioni, schede e anche la pubblicazioni di parti e capitoli.

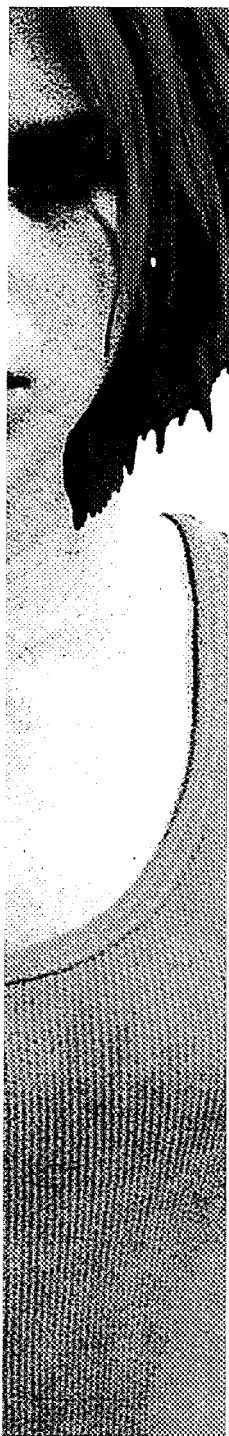
«Cinergie» condurrà inoltre vere e proprie inchieste che portino allo scoperto strutture e servizi preziosi, in certi casi indispensabili, per chi stia "studiando cinema": biblioteche e videoteche specializzate, archivi, laboratori, corsi di formazione professionale - e si impegnerà nella esplorazione dell'universo di Internet.

Accanto ai corsi ufficiali, all'università si svolgono spesso conferenze, seminari, convegni, anche di ampio respiro, che vedono gli studenti spettatori attentissimi, ma assai spesso solo spettatori. «Cinergie» vuole dare sbocco a contatti, scambi di opinioni, discussioni che sono il risultato di tali occasioni.

«Cinergie» nasce per iniziativa del "Laboratorio Cinema e Multimedia" del Dipartimento di Storia e Tutela dei Beni Culturali dell'Università di Udine e degli studenti che frequentano i corsi di cinema della Facoltà di Lettere e Filosofia e Lingue e Letterature Straniere. Sarà certamente vicina a esperienze ed esigenze dell'Ateneo udinese e di quelli più prossimi. Ma si rivolge anche agli studenti delle altre università italiane. Per essere uno strumento piccolo, ma concreto, di confronto e scambio di esperienze, passioni, problemi, luogo di circolazione di informazioni.

La sua cadenza sarà semestrale, regolata su quella dell'anno accademico, con uscite all'inizio del primo e del secondo periodo di attività universitaria. Non riuscirà e neppure cercherà di inseguire l'attualità, ma potrà dare conto delle novità di maggiore rilievo degli ultimi sei mesi.

"Il cinema e le altre arti" è il sottotitolo di questa testata. Corrisponde alla convinzione che la conoscenza del cinema può essere tanto più profonda e "speciale" quanto più riesce anche ad allontanarsi da esso e a guardare "altrove".

Il Comitato di Redazione

Lola corre
di Tom Tykwer

Sentimento in movimento: Lola (Franka Potente), una ventenne dei giorni nostri, deve trovare in venti minuti centomila marchi e consegnarli al suo ragazzo Manni (Moritz Bleibtreu) che ha fallito nel compito affidatogli da una sorta di boss locale. Questi lo ucciderà se non gli porterà entro l'ora stabilita la cifra pattuita; per salvare Manni la ragazza correrà per le vie di Berlino cercando aiuto da suo padre, un direttore di banca indifferente alle richieste poiché sul punto di lasciare moglie e figlia per l'amante incinta.

La storia è semplice ed incentrata su una giovane donna innamorata disposta a tutto per salvare il suo uomo. Nulla di nuovo quindi, se non fosse che, ad ogni tentativo fallito di Lola, scaduti miseramente con la morte di uno dei due protagonisti i fatidici venti minuti, il tempo, che altrimenti scorre inarrestabile, scandito da una colonna sonora puntuale e programmaticamente ansiogena (a cui hanno collaborato lo stesso regista e la protagonista), si sospende e si dilata su dei momenti di intimità (sottolineati da un improvviso monocromo schermo rosso) tra Manni e Lola che si interrogano sul loro amore; e poi si azzera riportandoci all'inizio dei venti minuti. Lola torna a correre e ad ogni nuova opportunità di cambiare il destino suo e di Manni riesce ad avvalersi delle circostanze precedenti e a piegare a suo vantaggio il caso (ad esempio ricorrendo ad un acutissimo grido per vincere alla roulette).

Il film, la cui durata è di soli ottantuno minuti che (s)corrono, è il caso di dirlo, veloci, risulta convincente a livello narrativo nonostante non ci sia nessun tentativo di spiegare questo parziale "eterno ritorno" degli avvenimenti; d'altronde una voce fuori campo nel prologo del film recita le seguenti parole: «L'uomo... Forse la più misteriosa delle specie su questo pianeta. Un mistero pieno di domande irrisolte». Imprevedibile e divertente nel contenuto, il film stupisce piacevolmente lo spettatore, oltre che con la storia principale, con delle brevissime illuminazioni, offerteci sotto forma di istantanee, sul futuro delle persone che la protagonista incontra per caso durante la sua frenetica corsa e che da questa vengono influenzate. Il gioco dei mondi possibili diverte così tanto il giovane regista Tom Tykwer - qui al suo terzo lungometraggio dopo *Die Tödliche Maria* del 1993 e *Winterschlafer* del 1997 - che anche a livello stilistico questi sfrutta tutte le possibilità del mezzo a sua disposizione, utilizzando diversi angoli di ripresa e lunghezze di campo, servendosi dello *slow* o *fast motion*, trasformando Lola in un cartone animato, immergendo lo spettatore in una miscela acida di colori che dai capelli rosso fuoco della protagonista si diffonde su tutto il film ed imprimendo all'intera pellicola un ritmo molto veloce grazie ad un montaggio visivo e sonoro che asseconda ed esalta l'interminabile corsa della protagonista. Ed è proprio la corsa l'elemento centrale in questo film, chiaramente consapevole di quanto essa sia intrinsecamente cinematografica poiché, come sottolineò Siegfried Kracauer nel 1960 in *Theory of Film*, fa parte, insieme a tutti i generi di movimento, di quella porzione di realtà fisica rappresentabile solo al cinema (quanti film con inseguimenti e corse al centro della storia!).

L'opera è stata presentata all'ultimo festival di Venezia, dove alcuni critici, per lo più italiani, non lo hanno apprezzato, a causa delle caratteristiche tecniche troppo simili a quelle di uno spot pubblicitario o di un videoclip: l'alta velocità delle immagini e l'assenza di lunghi dialoghi sono ancora, per costoro, elementi penalizzanti. Probabilmente questi spettatori non si sono ancora conciliati con l'evoluzione del cinema degli ultimi anni, non cogliendo, ad esempio, le novità emergenti dalle produzioni di Hong Kong, mentre continuano a celebrare quella produzione nostrana che purtroppo non riesce a staccarsi dalla piccola o grande Storia (l'ultimo Benigni, Amelio, Tornatore) e che si rivela incapace di misurarsi con il presente se non attraverso le vecchie banalità di Verdone e quelle nuove di Pieraccioni.

Valentina Cordelli

Funny Games
di Michael Haneke

La vacanza in riva al lago di Anna (Susanne Lothar), Georg (Ulrich Muehe) e il loro figlioletto Georgie (Stefan Clapczynski) non andrà come sperato... Saranno infatti vittime sacrificali di un gioco tanto "divertente" quanto diabolico e perverso. Il loro ecosistema di tranquilla famiglia altoborghese verrà prima sconvolto, poi definitivamente distrutto da un inquietante "duetto", formato da due giovani amici in guanti bianchi, Peter (Frank Giering) e Paul (Arno Frish).

Dire che questo film di Michael Haneke è semplicemente un elogio della violenza fine a se stessa mi sembra quanto mai riduttivo. Perché questo film è, prima di tutto, un elogio alla finzione e al cinema in quanto finzione. Finzione che permette di inscenare "giochi divertenti" per quanto assurdi e demoniaci essi siano. Finzione che permette di astrarre e ricreare un mondo surreale, popolato soltanto dalle vittime e dai carnefici che si muovono sulla scena, senza possibilità di salvezza gli uni, senza speranza di salvazione gli altri, tutti senza opportunità di modificare un copione già scritto. Un gioco, ancora, di situazioni che si ripetono senza variazioni, di scatole cinesi sempre uguali a se stesse. Un elogio al cinema, dicevamo. E ciò che piacevolmente stride in questo film è la messa in scena di isterie contemporanee attraverso un cinema in certo qual modo primordiale, pulito, virginale. Con un sapiente montaggio e pochissimi movimenti di macchina (se si escludono la veduta dall'alto di apertura e il lungo carrello iniziale che segue l'automobile della famiglia protagonista), il film è prevalentemente giocato su inquadrature fisse. La macchina da presa è fredda, distaccata, quasi si limitasse a filmare una straziante sceneggiata. I *camera look* di Paul, così ammiccanti allo spettatore, quasi volesse farlo complice del suo delirante passatempo, non fanno che confermare quanto abbiamo detto e rafforzare l'impressione di trovarsi di fronte a due macabri Stanlio e Ollio dei nostri giorni. La moviola all'indietro, vecchia quasi quanto il cinema, che dà modo a Paul, attraverso il telecomando, di cambiare il corso degli eventi, ci fa capire, se ancora servisse, che tutto ciò che passa sullo schermo è frutto della mente del regista. Risparmierò quindi trite e ritrite considerazioni moral-etico-sociologiche sulla violenza al cinema, soprattutto perché sarebbero fuorvianti e senza dubbio ingiuste dal momento che di violenza, al cinema, se ne vede spesso e tanta, e *Funny Games*, con i suoi massacri suggeriti, il più delle volte psicologici e quasi sempre fuori campo, impallidisce davanti ai pugni nello stomaco di *Arancia meccanica*, *Pulp Fiction* e *Natural Born Killers* (tanto per citare solo alcuni esempi eclatanti). Nonostante questo, è necessario dire che il film tiene egregiamente la *suspence* dall'inizio alla fine e che la violenza più grande, mi sia consentito, è quella usata contro lo spettatore costretto durante tutti i centotre minuti di durata della pellicola ad assistere a qualcosa che sa non essere reale (speriamo!) ma ugualmente lo atterrisce e lo angoscia. Non ci sono qui né la liberatoria espiazione né la catarsi finale tipiche di tanto genere thriller ma solamente, ancora per lo spettatore, una giusta disperazione, una frustrante impotenza che gli derivano dall'impossibilità di cambiare giochi già fatti. Una volta ancora metacinema? Sicuramente, se questi "cinque personaggi in cerca di uno spettatore" possono insegnare non solo ai più giovani che quello che passa sul grande schermo è frutto di fantasia ed invenzione e non deve necessariamente rispecchiare la vita reale. Se proprio dobbiamo fare gli spettatori, facciamolo bene!

Silvia Boraso

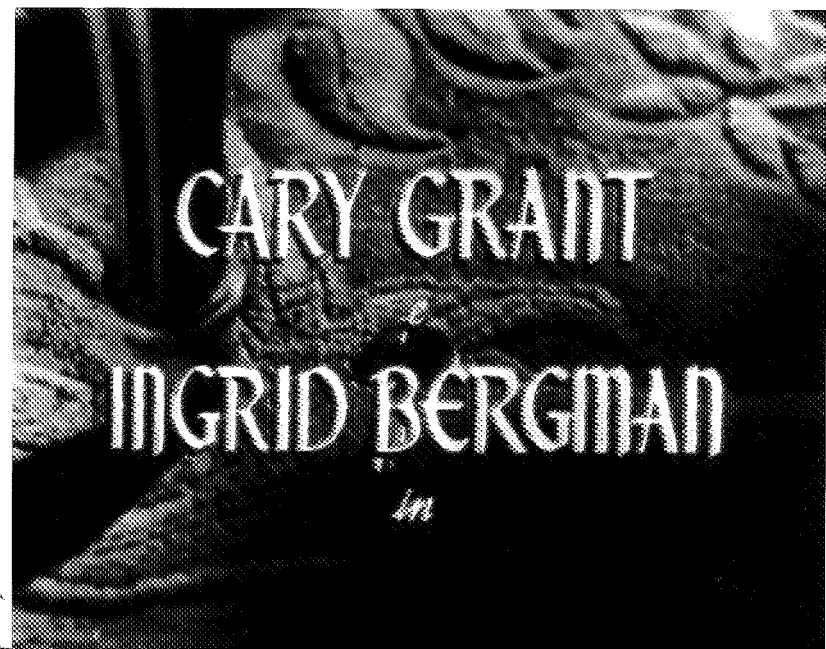
Gadjo Dilo
di Tony Gatlif

Gadjo Dilo, lo "Straniero pazzo", è la storia di Stéphane, che va in Romania senza sapere una parola di romeno - e tanto meno di rom, la lingua degli zingari - e avendo in mente solo una canzone e il nome della sua interprete, Nora Luca.

L'incontro con Izidor, rom di mezza età che ha appena "perso" un figlio (finito in carcere con l'accusa di furto), risucchia letteralmente il giovane francese - complice la vodka - nella vita di un villaggio zingaro, che dopo qualche piccola ostilità di rito («non sappiamo nulla di lui... potrebbe essere un ladro, un assassino...») saprà accoglierlo come un fratello.

La ricerca della cantante Nora Luca perde, per Stéphane, progressivamente importanza: l'assimilazione alla vita degli zingari è priva di mediazioni, empatica, totale; è proprio questa nuova esistenza - povera ma autentica, cromaticamente ricchissima, scurrilmente vitale - il "traguardo" del suo viaggio. Egli trova un padre in Izidor (quello vero, da poco morto, era un viaggiatore che aveva conosciuto poco) e l'amore in Sabina, danzatrice che si è lasciata alle spalle un matrimonio infelice in Belgio.

Notevole è la fluidità della regia. La macchina da presa - spesso a spalla - sta "in mezzo" ai rom; il punto di vista è identificabile con quello di un qualunque astante; il ritmo del montaggio è lo stesso della parola e del gesticolare concitato. Interessan-

te è anche la scelta di evitare un punto di vista soggettivo di Stéphane, probabilmente per escludere una possibile identificazione con l'unico sguardo occidentale presente nel film. Il giovane francese è mostrato come elemento sempre più indistinto da quel "mondo" a sé stante che è il villaggio rom - con le sue regole, la sua etica, la sua musica. Anche quando vediamo Stéphane registrare pazientemente le canzoni tradizionali e trascrivere le storie del villaggio tramandate oralmente, le sue intenzioni sono dettate da autentico amore, e non dalla finta partecipazione intellettualistica che spesso caratterizza il lavoro dell'antropologo.

Se l'essere *"gadjo"* di Stéphane si diluisce rapidamente fino a svanire del tutto, l'alterità dei rom è inconciliabile con il resto della società. La diffidenza si trasforma inesorabilmente in odio e distruzione quando Adriani, figlio di Izidor, viene rilasciato dal carcere. Non solo verrà ucciso per vendetta, ma l'intero villaggio sarà dato alle fiamme e completamente raso al suolo.

Il finale è uno dei più belli e significativamente intensi che si siano visti ultimamente, e merita di essere raccontato con più attenzione. Stéphane e Sabina sono in auto. Stéphane si ferma, scende, scava una piccola fossa sul bordo della strada. Poi con una pietra riduce in frantumi le cassette registrate e strappa il quaderno contenente le storie del villaggio, riempiendone la buca. La ricopre e ci versa sopra della vodka, accennando qualche passo della danza tradizionale, secondo l'uso dei funerali gitani appreso da Izidor. Del villaggio, ora, non restano più nemmeno le tracce, ma continuerà a vivere attraverso i due protagonisti. Sabina guarda Stéphane dall'auto, sorride.

Leonardo Ferrandino

The Hole

di Tsai Ming-Liang

Schermo nero. La voce fuori campo di una speaker televisiva annuncia l'imminente taglio della fornitura idrica e della raccolta dei rifiuti in alcuni quartieri di Taiwan. Mancano pochi giorni al Duemila, e la pioggia scroscia incessante sulla città.

Questa è la situazione iniziale nella quale Ming-Liang (*Rebels of the Neon Gods*, *The River*, *Vive l'amour*) colloca i suoi personaggi, un uomo e una donna, isolati nei rispettivi appartamenti, ridotti ad un'esistenza minima in cui la stessa possibilità di sopravvivere è messa in dubbio. La città - della quale conosciamo solo i cadentissimi interni abitati dai protagonisti e da rare presenze appena definibili umane - è infatti devastata dall'inquinamento e da un virus che riduce gli uomini ad un comportamento da scarafaggi. Ma ciò che sta a cuore al regista (anche coautore della sceneggiatura) è l'interazione degli esseri umani. Il disagio e il malessere, l'angoscia del quotidiano causata dalla perdita degli antichi valori tradizionali-familiari (tema caro all'autore) portano ogni singolo uomo e ogni singola donna ad un isolamento/imprigionamento nei propri microruoli sociali e, materialmente, nelle proprie abitazioni o addirittura nelle proprie stanze (era il caso di *Rebels of the Neon Gods*). I muri spogli, impregnati d'acqua, il disordine, la carta da parati che si stacca dai muri (come in *Barton Fink*) sembrano riverberare l'abbandono dei corpi. Di questo disagio - che Ming-Liang filma con lunghi piani-sequenza, tenendo la macchina da presa prevalentemente statica e riducendo i dialoghi a pochissime battute - è simbolo il buco scavato nel pavimento da un idraulico, che mette in relazione, loro malgrado, l'uomo e la donna. La sua presenza acuisce la distanza e la segregazione dei due personaggi... ma in qualche modo, sottilmente, li accomuna e li rende consapevoli della loro condizione.

Un altro elemento, non così esterno alla "storia" come potrebbe sembrare a prima vista, è la presenza di cinque veri e propri numeri musicali, basati sulle canzoni popolari e i musical di Hong Kong degli anni Cinquanta. A parte l'esplicito omaggio al genere - ammesso dall'autore - questi inserti creano un contrappunto efficacissimo con il resto del film: innanzitutto cromatico, ma - più in profondità - stabiliscono momenti di sottolineatura, di esplicitazione o di proiezione quasi onirica dei sentimenti e del rapporto di progressivo avvicinamento - anche se minimo e lentissimo - tra i due protagonisti, essendo, come sono, ambientati in quegli stessi interni (scale, ascensori) grigi e umidi.

È quando la donna si ammala - la vediamo strisciare insensatamente sul pavimento bagnato, tra cumuli di pacchi di carta igienica - che l'avvicinamento, inteso come apertura di sé all'altro, si realizza e diviene davvero tale. Ming-Liang lo filma con una leggerezza e un pudore che ci sembrano, con una forzatura, bressoniani: dal buco del soffitto vediamo protendersi la mano dell'uomo che porge un bicchiere d'acqua... la donna allunga il braccio... ma anziché afferrare il bicchiere, la vediamo gradualmente salire verso l'alto, oltre il margine superiore dell'inquadratura, e presumibilmente oltrepassare il buco - e, quindi, superare il proprio isolamento. Questa immagine, di segno indubbiamente positivo, chiude il riuscitissimo film di Ming-Liang, comunicandoci efficacemente la sua idea del futuro: possibile, a partire da un recupero dei fondamentali rapporti di solidarietà umana.

Leonardo Ferrandino

Buffalo '66

di Vincent Gallo

Il film di cui Vincent Gallo è sceneggiatore, autore delle musiche, regista e interprete, è un'opera composita nell'uso di linguaggi diversi, di varie tecniche di narrazione. Le immagini (i personaggi, le loro azioni, gli ambienti) sono spesso prive di filtri estetizzanti, anche se l'autore le rielabora poi in un montaggio molto sofisticato. In altri casi il suo intervento poetico avviene prima, al momento delle riprese. In *Buffalo '66*, quindi, il materiale visivo è molto eterogeneo: camera fissa davanti a un uomo in mutande, non interamente contenuto nell'inquadratura, che parla al telefono seduto sul suo letto disfatto; montaggio discontinuo con tagli secchi della corsa di una persona alla ricerca di un bagno; personaggi illuminati da un riflettore come in uno spettacolo di cabaret mentre si esibiscono solitari; perfezione geometrica di un tavolo al quale sono seduti quattro personaggi che vengono inquadrati tre a tre in combinazioni sempre diverse dal punto di vista di un personaggio sempre diverso; fermo immagine tridimensionale, dove il soggetto è bloccato nel bel mezzo di un'azione e visto da una macchina da presa in movimento lento e circolare; innesti a finestra di inquadrature in altre inquadrature.

Il risultato è una pellicola satura a livello visivo, che trasmette molteplici messaggi, racconta molte storie. Se ne possono seguire tante. Io mi sono concentrato su una in particolare.

Billy Brown (Vincent Gallo) ha un progetto da compiere: uccidere Scott Wood e poi uccidersi. Egli lo cova da quando è finito in prigione per un debito di gioco. Ha dovuto dichiararsi colpevole di un crimine commesso da un amico del *broker* (Mickey Rourke) col quale aveva perso una scommessa su una partita dei Buffalo (New York), restando fortemente indebitato. Durante il periodo di reclusione viene a sapere che il *kicker* della squadra, Scott Wood appunto, era stato pagato per mancare quel tiro. E da qui il suo desiderio di vendetta.

Fuori dalla cella in cui questo proposito è maturato in solitudine, la sua attuazione è subito ostacolata e ritardata da altre priorità: dapprima l'urgenza di liberarsi di una pipì che lo tormenta e la ricerca di un bagno, ripetutamente sabotata da fattori esterni; poi la necessità di rivedere i propri genitori (Anjelica Huston e Ben Gazzara) e tenere in piedi la menzogna che ha costruito per nascondere la sua carcerazione: ha lavorato per il governo, ciò che lo ha costretto a stare lontano per impegni inderogabili, ed ora è sposato. Cercando una moglie da presentare a mamma e papà, Billy ha incontrato Layla (Christina Ricci), che ha subito soprannominato "Wendy", dal nome di una ragazza di cui era innamorato ai tempi della scuola.

Questa vita ideale, chiusa dentro la sua mente, come quel proposito che è intenzionato ad attuare, estremamente fragile, Billy ha potuto crearseli durante la lunga permanenza in prigione. A contatto con la realtà esterna, che egli tenta di tenere a debita distanza perché non contamini il suo sogno, questo comincia a disgregarsi.

Billy e Wendy non sono una coppia felice, perché non sono una coppia, e Wendy non è Wendy, ma Layla, la quale ha altri progetti, altri sogni. Layla porta con sé il proprio bagaglio di necessità e desideri, altrettanto sentiti quanto quelli di lui, ai quali non si adatta e finisce per deviarne il corso. Questa volta è lui a non opporre troppa resistenza, visto che non sembra così deciso a liberarsi della sua sposa una volta lasciata la casa di mamma e papà.

Una scena del film che mi sembra concretizzare e mostrare questo pensiero è la seguente: Billy torna al bowling che l'ha visto campione da ragazzino e porta Layla con sé. Mentre lui, con le sue vecchie scarpette da gioco e la sua gloriosa palla infila uno strike dietro l'altro, lei si allontana e, sulla pista accanto, comincia a ballare il tip tap, con le scarpette argentate che ha ancora addosso da quando è stata sequestrata dal suo corso di danza, che strisciano il legno levigato della pista da bowling, chiusa in un cilindro di luce che scende dall'alto e avvolta dalla canzone che sentiamo in

sottofondo e che lei ripete muovendo le labbra. Due sognatori che entrano in contatto e un po' si graffiano l'un l'altro.

Layla salverà Billy dal suo intento omicida e suicida, senza esserne al corrente, non piegandosi alla sua volontà, uscendo gradualmente dal ruolo che lui le ha affibbiato, facendosi conoscere e facendogli conoscere un altro pensiero, un'altra possibile vita, sovrapponendo la trama del proprio disegno a quello di Billy.

In una delle ultime sequenze del film, dietro i due personaggi appare un cartellone pubblicitario di una campagna per la donazione di organi e tessuti. Pressapoco queste parole: "Condividi la tua vita con qualcuno, condividi la tua decisione con qualcuno". Nel momento in cui Billy esce dalla propria solitudine ed entra in contatto con un'altra persona, i suoi piani vengono intaccati da quelli dell'altra e mutano inesorabilmente. Il film non si chiude con un bagno di sangue, che avverrà solo nella sua immaginazione e solo davanti agli occhi di noi spettatori, ma con l'immagine di Billy e Layla abbracciati.

Alessandro Bortolazzo

La vita sognata degli angeli

di Erick Zonca

Isa e Marie, due ventenni sbandate, ribelli, si incontrano a Lille, in Francia, in un ambiente di lavoro arido e ingiusto che ricorda una cittadina dell'Est; si ritrovano a vivere insieme in una casa che non è la loro ed è precaria come tutto ciò che hanno intorno. Due passati simili alle spalle, due vite senza un futuro rassicurante davanti, due modi di affrontare la vita, due sogni, si intrecciano ad un'altra storia parallela: quella di Sabrine, una ragazza in fin di vita per la quale il destino sembra aver già deciso. Espediente questo che ha il potere di sorreggere l'intero impianto drammaturgico e dare maggior significato all'intera vicenda. Una storia apparentemente semplice, quella così sapientemente orchestrata da Erick Zonca, regista quarantenne alla prima opera.

La vita sognata dagli angeli è il primo lungometraggio, incredibilmente intenso, di questo autore francese che si fa conoscere al pubblico attraverso il riflesso di due giovani attrici: Elodie Bouchez e Natacha Régnier, premiate come migliori attrici protagoniste all'ultimo Festival di Cannes. Elodie è Isa, Natacha è Marie, due angeli che hanno il potere di trascinare nei loro voli lo sguardo dello spettatore, che fin dalle prime inquadrature si lascia intenerire dalla luce che esce dai loro occhi.

Lo sguardo della cinepresa è sempre puntato, con primissimi piani, sugli occhi, sui profili, sulle smorfie del viso e sulle labbra di Isa e Marie, che non sempre si dicono tutta la verità. Dove la parola non arriva, la macchina da presa scava, traducendo parole e silenzi e proiettando allo spettatore un "sentire" più forte del semplice vedere. Per questo, forse, le immagini delle due ragazze ci appaiono così vicine e familiari, anche se la loro esistenza è assurda.

Isa, ci sembra di averla già incontrata, magari seduta sui gradini di una stazione ferroviaria: una giramondo mitteleuropea, una vagabonda come tante altre, con un sacco pesante sulle spalle, maglione e giubbotto sgualciti, volto di chi ha dormito poco e ha fra le mani l'immancabile sigaretta accartocciata. Ci viene presentata per quella che è. Non ci sono veli a celarla, è lei stessa la prima a parlare di sé attraverso ciò che chiede agli altri. È ottimista, colorata, creativa e opportunista. Si attacca subito alle persone, ma il suo invadere gli spazi altrui non è pesante, è divertente, poiché la sua non è semplice curiosità, ma un prendersi a cuore la vita degli altri.

Marie è molto diversa da Isa. All'inizio risulta più matura e concreta, sembra una fortuna per Isa averla incontrata. Ma il suo sguardo triste e disincantato nasconde pensieri più oscuri, difficili da penetrare; non si confida, è spesso turbata; insicura e paurosa, si maschera dietro un temperamento aggressivo.

Isa e Marie si incontrano per caso, si sorreggono, ma alla fine si dividono a causa di desideri e sogni diversi. Isa piega lo scorrere degli eventi, li vive, li fronteggia grazie ad un meccanismo di autodifesa testardo e vincente, si adatta a qualsiasi mestiere senza sentirsi umiliata, ma non le basta, vuole dare un senso alla sue giornate. Il diario della povera Sabrine, ritrovato per caso, sembra un segno del destino. Questo la spinge a fare qualcosa di veramente importante nella vita, piena fino a quel momento di attività inutili. Nella speranza di risvegliare in Sabrine la voglia di vivere, Isa le legge dal suo diario le paure, i segreti e le gioie mai confidate, aspettando, visita dopo visita, un qualche cenno, una anche minima reazione. Marie è troppo autonoma e diversa per esserle vicina in questo nobile intento. Lei è assorbita dall'inesorabile ritmo di una vita avara di speranze; si appoggia a chi le può dare un futuro apparentemente roseo e confortevole, ma non sa camminare da sola; è stanca di essere rifiutata anche da chi crede di amare, è piegata da un presente triste che non sa cambiare e sembra riservarle solo un altrettanto triste futuro. Sceglie infine, con un salto, di arrendersi alla morte.

Attraverso la vicenda di due ragazze, il regista sembra voler far riflettere su una situazione più generalizzata: quella in cui versano donne che fin da adolescenti si sono dovute abbassare a lavori pesanti, mal retribuiti e senza possibilità di miglioramento, donne sfruttate dall'avidità di padroni egoisti e soprattutto donne sole, senza qualcuno vicino che dia un senso alla loro vita.

Il film si chiude con un carrello che si sofferma a scatti su volti di donne impegnate nelle loro ripetitive mansioni in una fabbrica. Tra loro c'è anche Isa, quasi che il regista voglia far immaginare per un solo istante allo spettatore ciò che ognuna di loro può avere nel proprio cuore e nei propri pensieri. Tante altre storie, simili a quella di Isa, di coraggiose donne anonime.

Sonia Soldera

Paura e delirio a Las Vegas

di Terry Gilliam

«Colui che fa di sé una bestia, si libera dal dolore di essere un uomo». Hunter S. Thompson ha voluto questo pensiero di Samuel Johnson nell'introduzione del suo libro *Fear and Loathing in Las Vegas* e lo stesso Terry Gilliam lo ha voluto nella sua trasposizione cinematografica, se così si può definire il suo ultimo film. Esso infatti è molto di più: una fusione di due universi visionari, quello di uno scrittore americano tra i più fantasiosi e di un regista con un immaginario personalissimo.

Le opere di Gilliam (per citarne solo alcune: *Brazil, La leggenda del Re Pescatore, L'Esercito delle dodici scimmie*) sono infatti per la maggior parte sospese nel trinomio sogno-follia-realtà, situazioni mai completamente definite e distinte, tanto che si fatica a capire quando ci si trova nell'una o nell'altra. Ma questo non ha importanza: i suoi film ci indicano la sua convinzione che la follia sia l'unico modo per vivere l'alienazione del mondo.

Nel 1971 l'America di Nixon, del Vietnam, dei figli dei fiori ormai rinsecchiti, cadeva in uno stato di confusione mentale. Il cinismo e la disillusione prendevano il posto dell'idealismo, il "sogno americano" era infranto, ma il giornalista Roul Duke (Johnny Depp pelato) e il suo ingombrante avvocato Dr. Gonzo (Benicio Del Toro, ingrassato di venti chili per l'occasione) decidono comunque di andarlo a cercare nell'ultimo posto dove si può ancora trovare: Las Vegas. Così, a bordo della decappottabile "Squalo rosso" partono per questo viaggio con il *necessaire* allucinogeno.

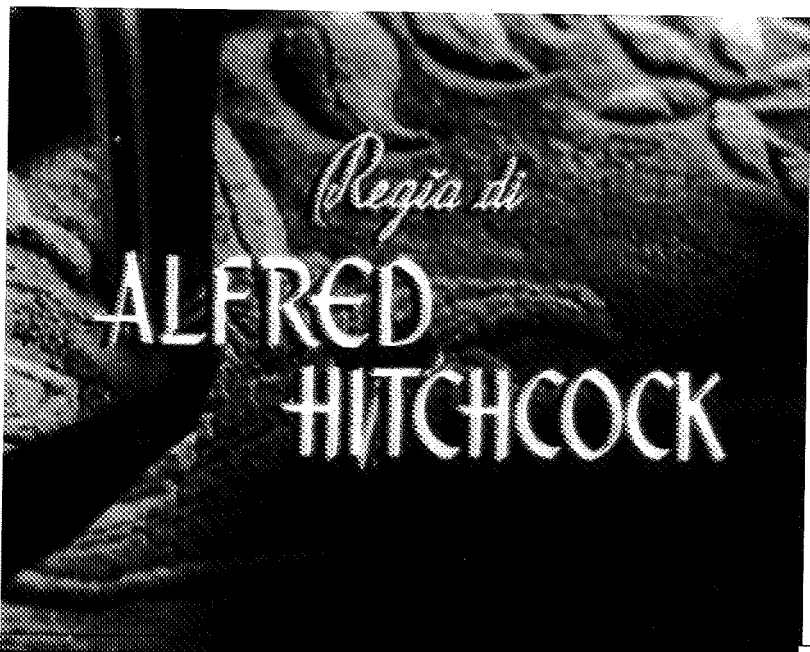
Il film, che volutamente non ha una trama strutturata per non uccidere lo spirito lisergico del libro, scivola via sotto i nostri occhi, scorre libero senza freni.

In fase di preparazione ogni tentativo di imprigionare in una scaletta, con i necessari accorgimenti tecnici, le varie scene viene abbandonato e tutto viene riscritto in poco tempo, quasi di getto; è forse per questo che il film sembra svolgersi come una malata e schizofrenica improvvisazione musicale. L'uso di inquadrature particolari, di grandangolari e distorsioni digitali non si risolve in un'accozzaglia di immagini deliranti, ma scaturisce dal gusto di una mente libera e di un'immaginazione sconfinata.

Le scenografie da "Alice nel paese delle meraviglie incontra l'Inferno di Dante", i costumi di cattivo gusto anni Settanta e il grande coinvolgimento dei due attori protagonisti completano la sinfonia di accordi dissonanti del film.

Benicio Del Toro dice a proposito dei due protagonisti: «Sono persi. Sono, come dice il titolo, pieni di paure e disgusto [traduzione corretta del titolo, *Ndr*], che è una brutta associazione. Sono delusi della maggioranza silenziosa, dai leader americani del tempo, delusi per la guerra e pieni di paure per il futuro».

Se dopo aver visto il film pensate che Duke e Dr. Gonzo siano semplicemente due malviventi, allora siete pronti per il "sogno americano".

Christian Inzerillo

Testi per immagini di Valentina Cordelli

In questa rubrica vorremmo occuparci del rapporto che lega assieme scrittura e cinema: quindi di adattamenti per il grande schermo, di saggi dedicati alle due arti, di novellizzazioni, di sceneggiature, di romanzi e racconti le cui basi stanno evidentemente nell'immaginario cinematografico, ecc.

Ma che cosa rende possibile confrontare l'arte letteraria e quella cinematografica, apparentemente così distanti? La parola chiave, coniata da studiosi francesi, è "narratività", termine che indica l'insieme dei codici e delle operazioni che ci fanno riconoscere un testo come "racconto", indipendentemente dal medium utilizzato: su questo piano, molto virtuale, si confrontano da più di un secolo produzioni letterarie e cinematografiche.

Film e libri sono uniti dallo stesso desiderio di narrarci le vicende di personaggi che, secondo una certa logica causale, agiscono in una precisa dimensione spazio-temporale. La possibilità di creare infiniti universi diegetici è quindi ciò che ci permette di porre cinema e letteratura a confronto e di analizzare in che modo i due diversi media (uno di essi ancora relativamente giovane) risolvano i medesimi problemi narrativi (come, ad esempio, descrivere lo scorrere degli anni o raccontare le emozioni di un personaggio).

La produzione cinematografica ispirata a romanzi e racconti ha fatto sì che ben presto (cfr. G. Bluestone, *Novels into Film*, California, 1957) si studiassero e confrontassero le due arti, spesso, purtroppo, con risultati parziali e per lo più improntati ad un'idea di supremazia della pagina stampata. Dagli anni Ottanta in poi, fortunatamente, sono stati pubblicati saggi e testi volti a riequilibrare il rapporto tra cinema e letteratura, difficilmente riducibile al solo problema delle trasposizioni, poiché il cinema non si è limitato esclusivamente a "prendere" dalla letteratura, ma ha cambiato quest'ultima con proprie innovazioni linguistiche.

Tra le pubblicazioni più recenti, vorrei ricordarne tre, molto diverse tra loro per provenienza ed impostazione.

Il primo libro, *Letteratura e cinema* di Sara Cortellazzo e Dario Tomasi (Laterza, Bari 1998), pur nella sua brevità (una novantina di pagine in tutto), illustra efficacemente le problematiche che il confronto tra cinema e letteratura solleva ed approfondisce le specifiche tematiche e dinamiche relative agli adattamenti.

La seconda opera, *Storie ricreate. Dall'opera letteraria al film* di Giuliana Nuvoli (Utet, Torino 1998), si divide in due parti intitolate rispettivamente "Dalla pagina allo schermo" e "Le opere". Nella prima sezione l'autrice esamina alcuni nodi fondamentali del rapporto fra la letteratura italiana e il cinema di registi italiani che da quei testi è partito: tali elementi sono la rappresentazione, la narrazione, i generi letterari, la sceneggiatura, la fruizione del pubblico. Nella seconda parte Giuliana Nuvoli e Maurizio Regosa analizzano quaranta opere letterarie suddivise in base al genere d'appartenenza (novella, romanzo, rappresentazione drammatica) e i film tratti da esse.

L'ultimo libro che segnalo, *The Encyclopedia of Novels into Film*, a cura di John C. Tibbetts e James M. Welsh (Facts on File, New York 1998), non è stato ancora tradotto in Italia ed è quindi difficilmente rintracciabile, ma può essere ordinato tramite Internet (ad esempio su *www.amazon.com*).

Chiunque, curioso o studioso, abbia bisogno di un dettagliato e aggiornatissimo elenco degli adattamenti cinematografici realizzati, non deve perdere questo bel volume rilegato. Il testo, di facile consultazione, consta di ben cinquecento pagine che vanno da *Abismos de pasion* (cioè *Cime tempestose*) a *Zorro, the Gay Blade*. Di ogni romanzo, e del film corrispondente (spesso più di uno), ci vengono forniti trama, commento e un'essenziale nota bibliografica per approfondire il soggetto in questione.

Tra gli autori le cui opere sono state maggiormente adattate per il grande schermo sin dagli inizi del cinema, troviamo, ovviamente, William Shakespeare (pare essere del 1899 il primo *King John*). A *Shakespeare nel cinema* sono state dedicate ben due retrospettive nell'ambito delle ultime due edizioni del Bergamo Film Meeting. D'altronde, come spiega Emanuela Martini, curatrice del Meeting e delle relative pubblicazioni, il materiale a disposizione è enorme. Con le opere del grande drammaturgo inglese si sono confrontati registi di ogni epoca, nazione e scuola: da Laurence Olivier a Roger Corman, da Jean-Luc Godard a Roman Polanski, passando per Peter Brook, Akira Kurosawa, Derek Jarman, Peter Greenaway, Aki Kaurismäki, Abel Ferrara, Franco Zeffirelli, fino a Lloyd Kaufman che, per la casa di produzione Troma, specializzata in cinema *trash* e affini, ha diretto *Tromeo & Juliet*. Consiglio a quanti volessero saperne di più il volume *Walking Shadows* di Luke McKernan e Olwen Terris, pubblicato dal British Film Institute nel 1994, successivamente utilizzato per una sezione di *Ombre che camminano. Shakespeare nel cinema*, a cura di Emanuela Martini, con contributi di Vieri Razzini, Gianni Rondolino, Giorgio Cremonini e altri, pubblicato dalla casa editrice Lindau nel 1998.

Anche nell'Ateneo udinese gli adattamenti da Shakespeare sono motivo di studio, spesso approfondito. L'anno scorso Michela Curtolo si è laureata con una tesi sul rapporto tra l'*Othello* "originale" e quello di Orson Welles. Per «Cinergie» la giovane studiosa ha redatto una breve presentazione del suo lavoro.

Dal teatro al cinema: l'*Othello* di Orson Welles

Il lavoro si divide in varie parti, che corrispondono ad altrettanti capitoli: la prima parte riguarda Shakespeare e la sua epoca, le fonti della tragedia e le convenzioni del teatro shakespeariano che ne hanno influenzato la realizzazione. Inoltre, questa parte comprende anche una descrizione delle tecniche di sfruttamento dello spazio scenico del teatro elisabettiano, che ha reso necessario l'ultimo capitolo, cioè quello sull'organizzazione dello spazio cinematografico. La seconda parte del lavoro si concentra su Welles e il suo *Othello*. In essa trova ampio spazio la descrizione delle difficoltà finanziarie incontrate da Welles durante la realizzazione del film, che influirono notevolmente sulle scelte del regista, e la descrizione del modo in cui egli sfruttò le tecniche cinematografiche.

A causa delle difficoltà finanziarie e delle numerose interruzioni durante le riprese, ad esempio, Welles dovette rinunciare alla soluzione del piano sequenza, di cui egli stesso aveva fatto largo uso nei suoi lavori precedenti, consacrandola a risorsa fondamentale del linguaggio cinematografico, e dovette, al contrario, fare maggiore affidamento su altre soluzioni, come ad esempio i movimenti di macchina o il montaggio.

Di questo secondo capitolo, infine, fanno parte anche le reazioni della critica all'uscita del film: si venne a creare allora una divisione tra chi lo considerò un capolavoro e chi invece lo criticò aspramente. Le recensioni che accompagnarono il restauro del 1992, al contrario, hanno visto il trionfo dei commenti positivi.

La terza e ultima parte del lavoro si concentra sul rapporto tra cinema e teatro. In questo capitolo si affronta dapprima il rapporto tra i due sistemi in generale e quindi nell'*Othello*.

Se Welles fosse riuscito o meno con *Othello* a realizzare una buona trasposizione, fu motivo di nuovo dibattito e di divisione della critica. Infatti, per alcuni egli aveva "soffocato" l'opera originaria con le tecniche cinematografiche; per altri, invece, le tecniche utilizzate da Welles, il frequente ricorso ai movimenti di macchina o al montaggio, servivano a sopperire brillantemente ai tagli del testo. Welles infatti aveva ridotto il testo del film di circa tre quarti rispetto al testo originario, ma aveva sostituito il linguaggio teatrale e la parola con il linguaggio delle immagini.

Michela Curtolo

In questa rubrica non vogliamo occuparci solo di adattamenti cinematografici, ma anche di tutto ciò che può riguardare il rapporto ben più vario ed ampio tra cinema e scrittura. Molteplici sono, infatti, i modi in cui anche le opere di invenzione possono ispirarsi al mondo del cinema. Il libro recensito qui di seguito da Gloria Pasqualetto, ad esempio, è un insieme di storie inventate che attingono in diversi modi all'immaginario cinematografico.

Altre segnalazioni relative ai più recenti studi sul rapporto tra cinema e letteratura:

- Cristina Bragaglia, *Il piacere del racconto. Narrativa italiana e cinema* (1895-1990), La Nuova Italia, Firenze 1993
- Jeanne-Marie Clerc, *Littérature et cinéma*, Nathan, Paris 1993
- Antonio Costa, *Immagine di un'immagine. Cinèma e letteratura*, Utet, Torino 1993
- Peter Reynolds (a cura di), *Novel Images. Literature in Performance*, Routledge, London-New York 1993
- Brian McFarlane, *Novel to Film. An Introduction to the Theory of Adaptation*, Clarendon Press, Oxford 1996
- Sylvie Rollet, *Enseigner la littérature avec le cinéma*, Nathan, Paris 1996

Laura Pariani, *La Perfezione degli elastici (e del cinema)*, Rizzoli, Milano 1997

Un elastico infilato tra le dita e intrecciato fino a creare una fitta rete: è questa l'immagine che permette di capire come cinema e letteratura in questo libro si compenetrino l'uno nell'altra.

Con un procedimento inverso rispetto a quello adottato dai registi, che traspongono temi e personaggi di testi narrativi nel proprio universo fantastico, Laura Pariani ha deciso di trasferire nel suo personale mondo narrativo le vicende e i caratteri principali dei film che hanno formato la sua personalità.

L'autrice cattura l'essenza di film come *Frankenstein*, *Lanterne rosse*, *Notre Dame de Paris* e *Fanny e Alexander* e la inietta nella forma della favola popolare, creando i racconti della sezione "Trasposizioni". Il gobbo di Notre Dame diventa così, nel racconto *Tette di liquerizia*, il Biâs schernito da tutti perché ritenuto lo scemo del villaggio; in realtà il narratore ci dà degli scorci dei pensieri del protagonista che ne svelano la sua profonda e sognante visione della realtà.

La sezione "Ombre" (ombre di attori quali James Dean e Louise Brooks, attorniati da un'aura di intrigante mistero) comprende il racconto *L'amore vuoto*, in cui la scrittrice alterna sguardi attenti alla psicologia di una donna, Anna, di cui descrive l'insicurezza, l'insoddisfazione e l'instabilità emotiva, alla narrazione di momenti e avvenimenti che la vedono protagonista.

L'occhio dell'autrice segue come una *steadycam* i movimenti e le posizioni del corpo pesante di Anna, mentre lo sguardo di Lulù viene fotografato nel suo grido d'amore. Laura Pariani diventa regista di questa storia di donne bellissime, immerse nella loro malinconia. Questo racconto è il più cinematografico, e scandaglia il fondo delle emozioni di Anna collegandole "visivamente" all'attrice di *Lulù*.

Il personaggio inquieto del secondo racconto di "Ombre" è James Dean, i cui pensieri scorrono sulla pagina scritta insieme alle riflessioni di Mary Lou, ora quindicenne, ora adulta, in un'alternanza di piani temporali. Ma la comprensione del racconto è immediata, data la nostra abitudine a seguire narrazioni filmiche che fanno un libero uso del tempo.

Nei due racconti di "Nostalgie" vengono rievocati gli anni poveri ma pieni di entusiasmo del secondo dopoguerra: i film avventurosi di Tarzan sono presenti nella memoria dell'ormai anziano Teresio, mentre le ingombranti fattezze di Oliver Hardy sono motivo di identificazione e commozione nell'immaginario infantile del protagonista del secondo racconto.

La fantasia che colora questa realtà vista con sguardo cinematografico e resa con linguaggio filmico, si incunea nel racconto, permettendoci di apprezzare questo gioco di elastici, la cui instabilità e mutabilità ricordano quelle del cinema, della pagina scritta, dell'esistenza, come perfettamente espresso nelle ultimissime frasi del testo:

«E ogni volta la conclusione, pur prevedibile, mi coglieva alla sprovvista. Ma non me la prendevo più; e non perché fossi un bambino tonto. No, no. Semplicemente, come tutti i bambini nel tempo irrecuperabile del "c'era una volta", non cercavo spiegazioni ma credevo nell'intoccabile perfezione degli elastici e del cinema».

Gloria Pasqualetto

La seconda recensione, a cura di Giulia Stella, non riguarda un'opera di finzione ispiratasi ad un altro universo inventato, ma una raccolta di storie vere, che in due casi sono state portate con successo sul grande schermo.

Cinzia Tani, *Assassine. Quattro secoli di delitti al femminile*, Mondadori, Milano 1998

Il libro racconta una lunga serie di delitti compiuti, dal XVII secolo ad oggi, da donne veramente uniche, eroine che, nella paura di essere scoperte oppure nell'eccitazione del momento, combatterono contro un mondo che le soffocava. Racconta, tra le altre, anche la vicenda di Pauline Parker e Juliet Hulme, che nel 1954 uccisero in Nuova Zelanda la madre di Pauline poiché ostacolava la loro decisione di voler vivere insieme. Nel 1959, scontata la loro pena, furono rilasciate, ma fu loro proibito di rivedersi. Juliet Hulme assunse il nuovo nome di Ann Perry, e nel 1979 uno dei suoi libri, *The Cater Street Hangman*, fu accettato da un editore e pubblicato: da allora è una notissima scrittrice.

Affascinato dalla loro vicenda, il regista neozelandese Peter Jackson (*Bad Taste*, *The Frighteners*) girò nel 1994 il film *Creature del cielo* (*Heavenly Creatures*) che narra proprio la storia di due amiche che uccisero, colpendola con una pietra, la madre di una di loro che voleva separarle.

Anche la storia di Ruth Ellis è stata trasposta in film. Nel 1955 fu l'ultima donna ad essere giustiziata in Inghilterra (la pena di morte fu abolita dieci anni più tardi). Nella disperazione più profonda, la donna uccise l'ennesimo amante che, dopo averla illusa con mille promesse, l'aveva invece lasciata alla prima occasione. In preda al delirio, Ruth gli scaricò addosso il revolver colpendolo alle spalle mentre tentava di sfuggirle. Nel 1985 Mike Newell (*Four Weddings and a Funeral*) ne riprese la storia nel suo film *Ballando con uno sconosciuto* (*Dance With a Stranger*).

Giulia Stella

Ingmar Bergman e la musica

Nell'opera cinematografica di Ingmar Bergman la presenza della musica è davvero speciale. Nella sua autobiografia Bergman racconta di quando fu invitato da Herbert von Karajan ad un colloquio per la realizzazione di un progetto comune. La prima cosa che Karajan gli disse, non appena lo vide, fu: «Ho visto i suoi film e anche alcune cose a teatro. Lei dirige i suoi spettacoli come un direttore d'orchestra. Per questo vorrei lavorare con lei». L'idea di Karajan era quanto meno folle: fare assieme a Bergman niente meno che la *Turandot* di Puccini, quanto di più lontano si possa immaginare dall'estetica, ma anche dall'etica, di Bergman. L'episodio testimonia tuttavia la grande genialità di Karajan. In effetti l'importanza della musica, anche dal punto di vista formale, strutturale, nei film di Bergman è fondamentale.

Molti dei suoi film si richiamano a forme musicali: *Persona* è una "sonata a due"; un film reca addirittura un titolo musicale: *Sonata d'autunno*, che la distribuzione italiana, dimostrando assoluta ignoranza musicale, ha rinominato, non si sa perché, *Sinfonia d'autunno* (sonata e sinfonia, come si sa, sono due forme compositive molto diverse). Anche i suoi primi film, le sue commedie, sono tutti improntati ad uno spirito musicale: *L'occhio del diavolo* è un "rondò capriccioso"; *A proposito di tutte queste signore* è una specie di *pochade* sulla vita di un violoncellista; *Sussurri e grida* è un "quartetto".

Non si tratta quindi soltanto di una presenza della musica come colonna sonora. Bergman, anzi, a partire dalla metà degli anni Cinquanta, dopo *Il settimo sigillo* e *Il posto delle fragole*, abbandona nei suoi film la colonna sonora tradizionale, che fino a quel momento gli era sempre stata fornita dal grande compositore svedese Erik Nordgren, e comincia a rifarsi ad una visione della musica più scelta, più personale. Ed entrano allora nella sua opera autori che hanno lo scopo di essere qualcosa di espressivo ma anche di stabilire un legame, un contatto, una forma di complicità.

Anche nell'ultimo film di Bergman, prodotto dalla televisione svedese [*In the Presence of a Clown*, 1998; titolo italiano: *Vanità ed affanni, Ndr*], la musica entra in azione subito. Nella scena iniziale vediamo un personaggio - che si rivelerà essere il personaggio principale - ascoltare ossessivamente, su un vecchio grammofono, l'ultimo *Lied* della *Winterreise* (*Viaggio d'inverno*) di Franz Schubert. Egli ascolta ripetutamente le prime battute, l'introduzione pianistica che precede il canto di questo *Lied, Der Leiermann* (Il suonatore di organetto), il più tragico, il più disperato, che nel corso del film acquista un significato simbolico. Nella parte centrale del film Bergman dà un'interpretazione molto personale delle ultime ore di Schubert, un compositore che negli ultimi tempi sta realmente ossessionando Bergman, così come in passato Mozart, e Bach prima di lui, gli hanno dato molta gioia. *Il flauto magico* è sicuramente il più grande successo di Bergman in relazione ad un'opera musicale. Bergman impose come condizione alla produzione televisiva di poterlo girare al teatrino di Drottighol. Durante le riprese si verificarono degli inconvenienti tecnici in seguito ai quali Bergman si trovò costretto a ricreare il teatrino in uno studio. Nella scena del film in cui Papagena scappa da Monostatos, un lungo muro segna simbolicamente il passaggio dal teatro al cinema, un passaggio che però continua a coinvolgere ed assorbire il teatro.

Qualcosa di analogo succede, anche se in direzione inversa, anche nell'ultimo film del regista. Per eventi che non voglio anticipare allo spettatore del film, ad un certo punto lo spettacolo cinematografico si trasforma in spettacolo teatrale. I due elementi in modo più che mai evidente si combinano. Teatro e cinema sono quasi due facce di una stessa medaglia.

Ci potremmo chiedere come mai Bergman, nel corso di una carriera teatrale così intensa, molto più intensa di quella cinematografica e tuttora attiva - l'ultimo suo spettacolo al teatro di Stoccolma è del maggio scorso - abbia realizzato così poche regie liriche, per la precisione soltanto due: *Die lustige Witwe* (*La vedova allegra*) di Franz Lehar a Malmö nel 1954, nello stesso periodo in cui stava realizzando le riprese di *Una lezione d'amore*, una commedia che non a caso presenta molti punti di contatto con l'operetta di Lehar; e *The Rake's Progress* (*La carriera di un libertino*) di Igor Stravinskij all'Opera di Stoccolma nel 1961, mentre, operando ancora contemporaneamente sui due fronti, stava girando *Come in uno specchio*, a sua volta anch'esso fortemente segnato da collegamenti all'opera di Stravinskij. Poi ci fu *Il flauto magico*, messo in onda simbolicamente dalla televisione svedese il primo gennaio del 1975 con enorme successo.

Poi ci furono altri progetti. Di uno di questi sono stato testimone diretto allorché mi trovavo, nelle vesti di giovane apprendista, al Residenz Theater di Monaco di Baviera, dove Bergman, in esilio dopo aver abbandonato la Svezia per le note vicende di tasse, lavorava regolarmente mettendo in scena due spettacoli all'anno. In quel periodo, durante il quale girerà anche *L'uovo del serpente* negli studi della Bavaria Film, Bergman ricevette l'invito di mettere in scena *Les contes d'Hoffmann* (*I racconti di Hoffmann*) di Jacques Offenbach, un'opera molto vicina alle sue corde.

Aveva rifiutato in modo drastico una precedente proposta per il *Don Giovanni* di Mozart. Per Bergman la figura di Don Giovanni è quella di un personaggio vecchio, ormai quasi senza parole. Il Don Giovanni di Mozart non corrisponde esattamente all'idea che Bergman si è fatto riguardo al personaggio del mito, e per questo egli non lo ama. Nel 1983 Bergman realizzerà invece a Salisburgo il *Don Giovanni* di Molière.

A *I racconti di Hoffmann* si mise invece a lavorare molto seriamente. Il problema è che ebbe un'idea che poi si rivelò irrealizzabile, almeno per le convenzioni dell'Opera di Monaco, ossia un luogo dove ogni sera bisogna andare in scena con uno spettacolo, regola a cui anche un grande autore come Bergman è costretto a sottostare.

L'idea di Bergman era quella di creare un impianto fisso in cui l'orchestra è posta sul palcoscenico e con un gioco di specchi l'azione si svolge contemperando sulla scena gli attori, i cantanti, le scenografie e l'orchestra. Un progetto che esiste ancora, in cui Bergman dice di rifarsi a una vecchia idea di Max Reinhardt, e di aver voluto sviluppare qualcosa che non era nuova ma dava quest'idea della musica come fatto centrale dell'azione.

Ecco, è proprio quest'idea della musica come fatto centrale dell'azione che dobbiamo sempre cercare di ritrovare nei suoi film. Musica intesa non solo come espressione, ma come mondo di sogni, di associazioni e possibilità di forme drammatiche.

Sergio Sablich
musicologo

Goran Bregovič, *Ederlezi* (Mercury 1998)

È difficile immaginare un film senza un adeguato commento sonoro alle storie narrate, ma è impossibile pensare ai film di Emir Kusturica senza richiamare alla memoria anche le loro musiche, composte dal serbo-croato Goran Bregovič. Il connubio tra il compositore e il regista affonda le sue radici nella metà degli anni Settanta, quando i due si conobbero nell'ambiente punk di Sarajevo; dopo vicissitudini personali, legate anche alla guerra in Jugoslavia, essi si ritrovarono in Francia, dove la loro unione professionale li portò a raggiungere importanti traguardi, tra cui due premi a Cannes, nel 1989 per *Il Tempo dei Gitani* e nel 1995 per *Underground*. Bregovič ha composto anche le musiche per un'altra opera di Kusturica, *Arizona Dream* (1993), controversa visione di un sogno americano, viaggio attraverso le zone di confine, Alaska e Arizona, unite idealmente dall'inquietante simbolo del pesce-freccia. Il musicista ha prestato la sua collaborazione anche a Philomene Esposito per *Toxic Affair* e a Patrice Chèreau per *La Regina Margot*. Una selezione di queste composizioni è contenuta in *Ederlezi*, resoconto discografico di dieci anni di impegno nel campo della musica per film, da cui scaturisce in tutta la sua dirompente originalità quello che può essere considerato il "marchio" di Bregovič: una profonda conoscenza delle tradizioni musicali balcaniche, con le loro influenze tzigane e orientali, sposata con la musica pop, con l'elettronica radicale e voci dall'innegabile fascino. Quella di Iggy Pop si ammorbidisce nel brano *Tv Screen*, accompagnata dal coro delle Voci Bulgare; Cesaria Evora interpreta il dolcissimo tema di *Ausencia*; la tradizione medio-orientale del *rai* grazie ad Ofra Haza affluisce in *Elo Hi* (Canto Nero); Johnny Depp, su un tappeto sonoro quasi da carillon, recita un passo saliente di *Arizona Dream* sul suo rapporto con il passato e l'infanzia; troviamo infine Scott Walker, e la sua voce da tradizione melodica, in *Man from Reno*.

Oltre ai componimenti originali, sono presenti anche interessanti versioni di musiche tradizionali, da *Cajesukarije Cocek* a *Talijanska*, in un tripudio di ottoni, violini e fisarmoniche, riuscito sforzo di dare una nuova anima a ciò che in esse c'è di più selvaggio e vitale.

Teresa Cannatà

Mostra Internazionale del Nuovo Cinema
Pesaro, 12-20 giugno 1998

Il cinema italiano degli anni Ottanta

La 34ª edizione della Mostra Internazionale del Nuovo Cinema proponeva tre sezioni: "Il cinema di Taiwan degli anni Novanta", "Godard in Italia" e "Il cinema italiano degli anni Ottanta".

In quest'ultima sezione, due film, incentrati sul problema della droga, un tema che vent'anni fa faceva ancora discutere, mi hanno particolarmente colpito.

Amore tossico di Claudio Caligari rappresenta la crisi di una generazione, quella dei giovani, senza più ideali, senza un futuro nel quale sperare, che vive alla giornata e spera di trovare sollievo e piacere nell'eroina. Ma per potersela procurare occorrono i soldi, ed ecco che ognuno sceglie la strada più facile: qualcuno si prostituisce, qualcuno scippa la gente per strada o la rapina, qualcun altro fa lo spacciatore e si fa aiutare a volte dalla madre, che prepara personalmente le dosi e le mescola con lo zucchero. E tutto questo alla periferia di Roma.

Pianoforte di Francesca Comencini è un film sull'amore e la droga, una storia che sembra vera (qualcuno ha pensato che possa contenere anche elementi autobiografici dell'autrice).

È la storia di due ragazzi che si risvegliano all'ospedale dopo essersi fatti un'overdose di eroina; si tratta di due giovani ben diversi da quelli di *Amore tossico*, entrambi inseriti all'interno della società: lei con una famiglia alle spalle e lui con un lavoro di giornalista, uniti tra l'altro dall'amore che sembrano provare l'uno per l'altra. Ma ciò che salta subito agli occhi è la profonda differenza tra loro: mentre lei cerca in tutti i modi di allontanarsi da quest'ombra che ha oscurato la sua vita, per poter vivere felicemente col suo compagno, lui alla fine si fa sempre coinvolgere dagli amici e non è convinto fino in fondo di voler smettere. Lei si salverà grazie all'amore, non a quello fasullo che la legava al suo ragazzo, ma a quello molto più grande per il suo pianoforte. Lui si suiciderà perché non avrà nessun amore grande che lo salverà.

Ritornando ad *Amore tossico*, la novità più sorprendente sta nel fatto che il regista non si serve di attori, bensì di tossicodipendenti (i nomi dei personaggi corrispondono a quelli dei ragazzi) che recitano nel ruolo di se stessi. Essi si iniettano realmente l'eroina e la messa in evidenza del buco non passa inosservata, visto che la macchina da presa si sofferma continuamente su tali dettagli. La ragazza che si buca la vena del collo, servendosi di uno specchio per trovare il punto giusto, non lascia lo spettatore impassibile, ma molto spesso lo impressiona, soprattutto perché egli si rende conto di non essere di fronte ad una finzione ma ad una realtà sconvolgente. Il film è quasi un documentario, visto che non c'è posto per la fantasia tipica di molti film. Il tutto mette lo spettatore nella condizione di credere di essere passato dall'altra parte dello schermo e di appartenere al gruppo "tossico", o di trovarsi ad osservare una scena raccapricciante.

Il regista per questo film si è servito della collaborazione di un sociologo, Guido Blumir, che evidentemente lo ha aiutato a lavorare con questi giovani drogati. Tuttavia questa rappresentazione così particolare, per avere preso in considerazione una fetta di realtà, secondo me, avrebbe potuto aprire nuove strade, nuovi orizzonti di studio, non solo dal punto di vista filmico ma anche da quello psicologico, e non mi sembra che questo sia stato fatto.

Elisa Crevatin

Il cinema di Taiwan degli anni Novanta

Nel corso di una conferenza stampa organizzata nell'ambito della Mostra sono emersi alcuni aspetti e problemi del cinema taiwanese odierno: il tipo di produzione, basato per un terzo sui finanziamenti dello Stato e per due terzi sulla produzione privata o su coproduzioni, l'invadenza del cinema americano, i filoni del cinema di Taiwan degli ultimi anni.

Uno dei filoni si rifà al Nuovo Cinema Taiwanese, nato una quindicina di anni fa con l'intento di promuovere un'estetica di tipo realista in opposizione a quella del cinema commerciale e di evasione prodotto fino ad allora. Il racconto di storie reali desunte dai ricordi dei registi o dalle vicende storico-politiche del Paese era posto in alternativa alle fantasiose vicende d'amore e di kung-fu che avevano caratterizzato il cinema commerciale dei primi anni Ottanta. Per quanto riguarda le tecniche di ripresa, il Nuovo Cinema aveva dato molto spazio al piano-sequenza a scapito del montaggio inteso in senso classico; infine, gli attori impiegati non erano professionisti. Queste caratteristiche sono riscontrabili anche in buona parte di quei film degli anni Novanta che pongono al centro dell'attenzione il passato, la società contadina imperniata sulla famiglia, le trasformazioni della società in seguito ai rivolgimenti politici ed economici del Paese.

Un secondo filone presenta temi legati alle difficoltà dell'individuo nella società metropolitana: la solitudine, la mancanza di riferimenti certi, lo scontrarsi con le contraddizioni di una società consumistica. Il protagonista di questi film è l'individuo singolo, completamente calato nel presente, senza legami con il passato o la Storia. Qui il realismo si perde e l'elemento onirico entra con forza nella narrazione delle vicende; il montaggio, che abbandona i piani sequenza e si fa più spezzato, elimina i legami logici fra una sequenza e l'altra, cosicché lo spettatore non riesce più a distinguere ciò che è realtà da ciò che è sogno.

Tra i film presentati, *Do-san/A Borrowed Life* (1994) di Wu Nien-Jen sembra rientrare nel primo filone. Ambientato nel periodo successivo alla dominazione giapponese dell'isola, il film presenta le vicende di una famiglia che vive del lavoro del padre nelle miniere: la sofferenza del lavoro, la natura inclemente, i periodi di crisi e i continui litigi fra i genitori, la povertà e i rapporti fra padre e figlio sono alcuni dei temi affrontati nel film. Per studiare ed avere una vita migliore di quella vissuta dal padre, il figlio si trasferisce nella grande città (Taipei): là si sposa, lavora e dà vita ad un nuovo nucleo familiare. Una volta in pensione, anche il padre (Do-san) si trasferisce con il resto della famiglia a Taipei, dove la vita sembra più facile; ma egli non riesce ad adattarsi: è malato e soffre, litiga con i suoi familiari. L'unico con cui riesce a stabilire un legame di simpatia e di amicizia è il nipotino, con il quale non può però avere alcuna comunicazione verbale, poiché il piccolo parla solo il cinese mandarino, mentre il vecchio parla il cinese taiwanese. In uno dei suoi soggiorni obbligati all'ospedale, dopo aver salutato uno ad uno i suoi familiari, il padre-nonno si uccide. Incapace di far fronte alla vita nella nuova società, questo personaggio diventa quasi il simbolo della società arcaica che muore sotto i colpi del boom economico.

Lan Yue/Blue Moon (1997) di Ko I-Cheng sembra avere invece le caratteristiche del secondo filone. Il film narra le vicende di una donna e di due uomini e dell'incapacità della donna di scegliere fra i due. I tre vivono in tre posti differenti e sono amici: il film pone l'accento sulle difficoltà dell'amore che si aggiungono ai pericoli già presenti nella grande città. Questo film è composto di cinque rulli separati che nelle intenzioni dell'autore dovrebbero essere proiettati in un ordine sempre diverso. Le sequenze sono completamente slegate fra loro, non vi è un ordine nella narrazione, ciò che succede prima potrebbe succedere anche dopo o non succedere affatto. Non ha più importanza ciò che è realmente accaduto o ciò che può accadere nella realtà, l'importante è mettere in campo le possibilità del reale, le infinite variazioni di un rapporto di amore e di amicizia a tre. Se l'idea è vincente, la sua realizzazione ci lascia perplessi, in quanto il caos sembra farla da padrone; sarebbe stato forse più interessante vedere una o più varianti della vicenda.

Serena Aldi

"Prix Italia" Concorso internazionale di programmi radiofonici e televisivi
Assisi, 12-19 settembre 1998

Sessantaquattro le emittenti radiotelevisive partecipanti, operanti in trentotto paesi del mondo; centosettantotto le opere in concorso, novantotto per la televisione e ottanta per la radio, suddivise nelle sezioni "*fiction*", "*documentary*" e "*performing arts*": questi i numeri della cinquantesima edizione del "Prix Italia", svoltasi alla Cittadella di Assisi lo scorso settembre.

Fondato a Capri nel 1948 per iniziativa della RAI-Radiotelevisione Italiana (allora Radio Italiana), fin dalla sua nascita il "Prix Italia" intese affermare la dignità estetica del mezzo radiofonico, attirando verso di esso scrittori, poeti, musicisti. Nel 1957 il premio venne esteso anche alla televisione.

La storia dei primi cinquant'anni del premio è stata ricostruita, con dovizia di particolari, dallo storico del teatro e dei mass-media e

dirigente del Prix Italia Giovanni Antonucci in un volume di quasi duecento pagine, edito in doppia edizione, italiana e inglese: *Prix Italia 1948-1998. La radio e la televisione del mondo*, ERI-Edizioni RAI, Roma 1998.

La foto in copertina ci mostra un "inedito" Samuel Beckett intento a controllare l'inquadratura nel *view-finder* di una telecamera in uno studio televisivo. Scorrendo il volume, scopriamo che, come il famoso drammaturgo, hanno collaborato con la televisione, e sono state quindi protagoniste del Prix Italia, alcune delle maggiori personalità dell'arte e della cultura contemporanea.

Per citare solo alcuni nomi: per il teatro e la letteratura Heinrich Böll, Italo Calvino, Marguerite Duras, Friedrich Dürrenmatt, Eugène Ionesco, Harold Pinter, Alain Robbe-Grillet, Mario Vargas Llosa; per la musica Luciano Berio, Benjamin Britten, Andrew Lloyd Webber, Bruno Maderna, Olivier Messiaen, Carl Orff, Krzysztof Penderecki, Ildebrando Pizzetti, Nino Rota, Igor Stravinskij; per il cinema Ingmar Bergman, Peter Brook, René Clair, Peter Greenaway, Werner Herzog, Mike Leigh, Ken Loach, Ermanno Olmi, Max Ophüls, Francesco Rosi, Roberto Rossellini, Ken Russel, Lars von Trier, Andrzej Wajda, Krzysztof Zanussi.

Tra le manifestazioni speciali organizzate dal "Prix Italia" per festeggiare il Cinquantenario, era previsto anche un "Omaggio a Ingmar Bergman", articolatosi in una tavola rotonda sulla figura e l'opera dell'autore svedese, la proiezione del suo ultimo film, *In the Presence of a Clown* (*Vanità e affanni*, 1998) e del relativo *making of.*

Per gentile concessione dei relatori, «Cinergie» pubblica due degli interventi tenutisi in tale ambito: quello del musicologo Sergio Sablich sul rapporto di Bergman con la musica (sezione "cinema e musica", p. 7), e quello di Giovanni Antonucci (che riportiamo qui di seguito), sulla "fedeltà" di Ingmar Bergman al Premio.

Marco Rossitti

Bergman e il Prix Italia

Ingmar Bergman ha partecipato sei volte al "Prix Italia", in un arco di tempo assai vasto. La prima volta nel 1951, quando, non ancora famoso a livello internazionale, era un regista emergente sia nel teatro che nel cinema svedese. La penultima nel 1990, quando vinse a Palermo il Premio speciale della giuria. L'ultima in occasione dell'omaggio che gli abbiamo dedicato in questa edizione del Prix Italia, a due mesi dall'ottantesimo compleanno del regista e nel cinquantesimo compleanno del Premio.

Tutti gli aspetti dell'attività di Bergman sono stati presenti al Prix Italia. Egli è fedele alla manifestazione e spesso in una veste, quella di autore e regista di radiodrammi, poco o per nulla nota anche gli appassionati del suo cinema. La sua immagine è sempre stata quella dell'autore di film. Lo stesso Bergman regista teatrale, non inferiore a mio avviso a quello cinematografico, accostabile a Peter Brook come uno tra i più geniali *metteur en scène* della seconda metà del Novecento, è, almeno in Italia, più citato che realmente conosciuto.

Se il Prix Italia ha un merito nei confronti di Bergman, è proprio quello di aver fatto conoscere questo suo aspetto quasi sconosciuto. Il rapporto di Bergman con la radio è stato, infatti, intenso e continuativo. Egli non è il grande regista di cinema e di teatro che nei momenti di pausa dedica alla radio un interesse occasionale, ma un regista e un autore radiofonico con una propria concezione del radiodramma e una chiara consapevolezza del suo ruolo. La sua stessa évoluzione di regista teatrale tra la fine degli anni Quaranta e l'inizio degli anni Cinquanta, è stata dovuta in parte non secondaria al suo lavoro per la radio. Un lavoro iniziato prestissimo, nel 1946 (aveva solo ventotto anni), quando realizzò per la Radio svedese due spettacoli precedentemente messi in scena a teatro con molto successo. Bergman capì subito l'importanza espressiva del mezzo radiofonico. Queste due realizzazioni piacquero così tanto ai dirigenti della Radio svedese, che gli fu chiesto di curare la regia di due spettacoli all'anno. Un dato parla per tutti: tra il 1946 e il 1953 un Bergman già impegnatissimo sia con il teatro che con il cinema curò per la radio ben diciotto regie. Gli autori? Innanzitutto l'amatissimo Strindberg: si ricordano soprattutto due intense realizzazioni di *Pasqua* e *Danza di morte.* Ma anche un dramma molto noto di Tennessee Williams come *Un tram che si chiama desiderio.* In poco tempo Bergman si impose come un regista radiofonico apprezzatissimo dal pubblico e dalla critica. La radio gli dava la possibilità di superare i confini fra i diversi livelli di realtà, gli permetteva di capire l'importanza delle pause e dei silenzi, e insieme di affinare la sua sensibilità per le voci, i suoni e i rumori. La radio sapeva dar voce alla vita interiore dei personaggi, ai loro ricordi, ai loro pensieri e fantasie secondo la tecnica del "flusso di coscienza". L'effetto era simile a quello usato da Bergman nei suoi film, quando fa parlare o pensare ad alta voce un suo personaggio.

Se Bergman realizzò diciotto regie radiofoniche, come autore scrisse per la radio un solo testo, *La città*, trasmesso per la prima volta nel 1951 e presentato lo stesso anno al Prix Italia. Un radiodramma molto strindberghiano, in cui il protagonista, in piena crisi (si chiama Joachim Naked, "nudo"), rivede la propria esistenza. È un uomo duro, che vive in una città un po' reale e un po' simbolica, immersa in un'atmosfera misteriosa e onirica. Una città, come dice il testo, di «rovine della memoria». Nei suoi spostamenti per la città, Joachim si ritrova, ad un certo punto, nella casa della nonna e qui incontra i personaggi della sua giovinezza. Uno di loro, che appare come l'immagine della morte, è in realtà una marionetta del teatrino che possedeva da bambino. Ritorna il tema del teatrino di marionette, elemento molto importante anche nei testi memorialistici di Bergman. Questa incursione nel passato ha una funzione di salvezza per il personaggio. Joachim acquista fiducia in se stesso e quando la città in rovina viene sommersa dalle acque, egli si salva, quasi fosse, ora, un uomo completamente nuovo. È interessante ricordare che Bergman non volle curare personalmente la regia del suo radiodramma, affidata a Olaf Molander, quasi a sottolineare l'autonomia e l'importanza dell'autore rispetto al regista.

Dovranno passare ventiquattro anni prima che Bergman si ripresenti al Prix Italia, questa volta fuori concorso e nella sua veste più nota, quella di regista cinematografico. *Il flauto magico* venne presentato al Prix Italia di Firenze del 1975 nella sezione dei programmi internazionali, in anticipo rispetto alla sua uscita nelle sale cinematografiche. Fu un'anteprima di lusso, che suscitò un enorme interesse da parte del pubblico e della critica, tanto che si dovette ripetere la proiezione del film anche il giorno seguente, con lo stesso successo.

Nel 1976 Bergman è ancora presente al Prix Italia, sempre fuori concorso, con un'azione mimata in musica, *Il ballo delle ingrate*, su musiche di un grande compositore italiano, che sta alle origini del melodramma, Claudio Monteverdi. È un Bergman "minore" solo nella durata dell'opera (dodici minuti), concepita per la televisione. Bergman l'ha definita «un dramma senza parole». Protagoniste dell'azione sono quattro donne chiuse in una stanza: una donna morta vestita di nero, due giovani donne e una bambina. Sono donne costrette a vivere in un mondo chiuso, dove si svolge una lotta di potere tra le generazioni, una lotta che si conclude in una forma di oppressione che le coinvolge tutte. Ma l'interesse maggiore di questo programma è nel suo fascino visivo, nelle sue immagini inquietanti e misteriose, nella sua atmosfera che unisce senso della morte e malinconia esistenziale.

Bergman tornò al Prix Italia nel 1984, questa volta in veste di regista di un radiodramma scritto da uno dei suoi attori preferiti, Erland Josephson, interpretato dallo stesso Josephson, al quale Bergman è legato da profonda amicizia, e da Jane Friedmann, che sarà sei anni più tardi la splendida interprete di *Affari dell'anima.* La regia di Bergman coglieva mirabilmente i significati del testo di Josephson, un testo ricco di elementi autobiografici, sottile nel rappresentare alcuni temi, peraltro molto bergmaniani, legati al rapporto di coppia: ciò che l'uomo e la donna si aspettano l'uno dall'altro, i loro tentativi di unirsi e di identificarsi nell'altro, la loro ricerca nell'altro di una conferma della propria esistenza, la fuga dal legame sentimentale e sessuale che li unisce. Un radiodramma che la giuria apprezzò molto, senza assegnargli tuttavia alcun premio.

Nel 1990 *Affari dell'anima* vinse il Premio speciale della giuria, per certi aspetti addirittura più importante del Prix Italia, perché riservato al programma più originale ed innovativo. In *Affari dell'anima* Bergman aveva condensato tutti i suoi temi preferiti, rappresentando la crisi esistenziale di una donna di mezza età delusa e sola, abbandonata dalla vita. Il suo matrimonio è stato privo di amore, il marito certamente la tradiva. Dopo la morte improvvisa di lui, la donna si ritrova in una casa di cura, dove il passato e il presente, la realtà e la finzione si alternano e si confondono. Un testo giocato sui silenzi, sui suoni, sui rumori e sul flusso continuo di parole intrise di angoscia e disperazione ma anche di memoria del passato. A settantadue anni, Bergman ci dava un radiodramma in grado di esaltare il valore espressivo della parola radiofonica.

Giovanni Antonucci
storico del teatro e dei mass media
dirigente del Prix Italia

Conversazione con Giovanni Antonucci, autore del volume *Prix Italia 1948-1998. La radio e la televisione del mondo*, ERI-Edizioni RAI, Roma 1998

D. È possibile sintetizzare i primi cinquant'anni di storia del Prix Italia, distinguendone le fasi principali sulla base dei cambiamenti più significativi verificatisi nel suo ambito?

R. Si possono distinguere varie fasi del Prix Italia. La prima è quella pionieristica del Prix Italia "radiofonico", che finisce nel 1957, quando arriva anche la televisione. La televisione diventa piano piano sempre più importante, però non riesce a scalzare la radio. Fino agli anni Settanta la radio è stata un elemento essenziale del Prix Italia, che costituisce ancor oggi la più importante manifestazione radiofonica del mondo.
Gli anni Sessanta e Settanta furono abbastanza omogenei, anche se in mezzo scoppiò il Sessantotto, con i cambiamenti, le tensioni, i problemi tra i due blocchi, la contestazione. Il Prix Italia degli anni Settanta e Ottanta risultò una manifestazione aristocratica, raffinata, sempre di altissimo livello, ma chiusa in se stessa, per soli addetti ai lavori.
A partire dalla fine degli anni Ottanta e nei primi anni Novanta, si è verificato un cambiamento di stile. L'idea vincente dell'allora Segretario Generale del Premio, Piergiorgio Branzi, e mia (ero il suo vice), fu di far conoscere il Prix Italia anche all'esterno, al grande pubblico, in primo luogo trovando un rapporto con la città nella quale di volta in volta si svolgeva l'avvenimento, ma anche promuovendo le "anteprime RAI", proiezioni dei migliori programmi della successiva stagione che avvenivano in presenza dei protagonisti, i personaggi famosi che il pubblico aveva così modo di incontrare e di conoscere più da vicino. Nei primi anni Novanta si cominciò a prestare molta attenzione anche alle rassegne di film che io stesso organizzavo nell'ambito della manifestazione: non si trattava, va precisato, di film per la televisione, ma del cinema con la "C" maiuscola. Ricordo, ad esempio, nel 1991 (erano stati anni di grandi capovolgimenti nei Paesi dell'Est) "Il cinema dell'Est europeo". L'anno dopo ricorrevano i centocinquanta anni dalla morte di Stendhal, il Premio si teneva a Parma, e allora organizzai una rassegna completa di tutti i film e gli sceneggiati ispirati o tratti dalle opere dell'autore de *La Certosa di Parma*. Abbiamo continuato su questa strada anche nel 1993, a Roma, organizzando un ciclo di film sul rapporto letteratura-cinema, da Pirandello a Pasolini. Poi a Bologna, in occasione del centenario della radio, "Radiomovie", rassegna sui film che hanno per protagonista la radio, e a Napoli un ciclo di diciotto film dal titolo "Dal documentario al docudrama".
Nelle edizioni più recenti, si è assistito ad un'inversione di tendenza: vuoi per ragioni economiche, vuoi per la scarsa comprensione, da parte della direzione, dell'importanza di questa apertura del Premio all'esterno, il Prix Italia si è orientato verso forum e seminari dai contenuti tecnici, che non interessano più il grande pubblico ma di nuovo soltanto gli addetti ai lavori.

D. Lei parla spesso di "qualità televisiva". Cosa intende con questa nozione?

R. Rispondo alla sua domanda con una premessa. In questo momento in Italia, ma non è un fenomeno esclusivamente italiano, c'è una grave crisi della qualità del prodotto televisivo: prodotti standard, fatti con lo stampino, cattiva recitazione, sceneggiature spesso approssimative, regie in qualche caso dignitose, in altri casi al di sotto della sufficienza.
Ma che cos'è la "qualità televisiva"? Certo, la televisione è un mezzo di comunicazione di massa che si rivolge a milioni di spettatori. È chiaro che, qualora producesse una fiction rivolta solo a trecentomila spettatori, farebbe un'operazione assurda. Produrre film adatti ad un mercato ristretto è tutt'altra cosa che produrre film per la tv. Pur essendo ben consapevole, anche per l'esperienza che mi viene dall'essere stato *producer* di oltre un centinaio di programmi televisivi, che la qualità televisiva non potrà mai essere la qualità del grande cinema, ciò nonostante ritengo che essa debba essere il risultato dello sforzo, compiuto da quanti fanno tv, per portare il grande pubblico ad un livello culturale medio-alto.
La qualità nasce prima di tutto dal grande professionismo. Si può produrre qualità televisiva anche facendo un varietà. Basti ricordare i grandi show che avevano per regista Antonello Falqui: erano prodotti di una qualità straordinaria. I contenuti erano quelli che erano: il comico del giorno, la ballerinetta..., il varietà appunto, ma c'era una raffinatezza formale, una ricerca della qualità televisiva, che era principalmente una qualità di linguaggio. Certo, quello dei contenuti è ancora oggi un problema: se continuiamo ad andare avanti a *talk-shows* e giochini, se diamo uno spazio enorme a personaggi marginali, alle vallette, ai valletti, ai conduttori, questa non è la qualità. Oggi - e mi riferisco in questo caso in particolare alla situazione italiana - si produce ad esempio molta fiction su sceneggiature inconsistenti, su storie cronachistiche, bozzettistiche o, come si preferisce dire oggi, minimaliste.
Io credo che oggi ci sia la possibilità di fare programmi di grande successo popolare, di grande *audience*, puntando per esempio sulla buona letteratura o puntando a *tv movies* legati alla realtà italiana, ma non in modi minimalistici. La qualità televisiva è legata anche agli aspetti formali. Oggi ci sono registi che, per trasandatezza, girano campi e controcampi "sporchi" o scavalcano continuamente il campo. L'eleganza del linguaggio televisivo è già un elemento importante della qualità.
Puntare sulla qualità dei programmi costituisce inoltre l'ultima difesa della televisione generalista contro l'inarrestabile ascesa delle *pay-tv*, che la stanno mettendo in crisi in tutto il mondo con programmi di qualità sempre più alta: il meglio della musica classica, il meglio del balletto, il meglio del teatro e del cinema di qualità.

D. Percorrendo la galleria di fotoritratti dei protagonisti del Prix Italia, curata per il Cinquantenario da Francesco Carlo Crispolti, si riconoscono alcune delle personalità e dei talenti più originali della pittura, del teatro, della letteratura, della musica, della danza e del cinema di mezzo mondo. Eccezioni a parte, lo spettatore di oggi cercherebbe invano nelle schede del catalogo o nei titoli dei programmi in concorso qualcuno di quei nomi o quelli di autori ed interpreti di pari rilievo internazionale. Qualcosa è cambiato nel rapporto tra la televisione e le grandi personalità della cultura?

R. Forse non abbiamo più i personaggi straordinari che avevamo allora. Nella sola edizione di Napoli, 1963, parteciparono, come autori di programmi radiofonici o televisivi, Eugène Ionesco, Harold Pinter, Friederich Dürrenmatt, Philippe Soupault, Nelly Sachs - che tre anni dopo vinse il Nobel - , Kobo Abe - autore di punta della letteratura giapponese più spregiudicata -, il maestro del teatro dell'assurdo Arthur Adamov. Va specificato che lo Ionesco che partecipa al Prix Italia con *La lezione*, coreografata dal ballerino-coreografo danese Flemming Flindt non è solo il grande drammaturgo preso a prestito da Flindt per il suo spettacolo, ma uno Ionesco che collabora in prima persona alla realizzazione del programma. Lo stesso vale per Samuel Beckett, che ha partecipato tre volte al Prix Italia e un anno ha vinto con *Ceneri*, un dramma scritto appositamente per la radio.
C'era a quel tempo, da parte degli autori, un'attenzione maggiore alla radio e alla televisione come luoghi della sperimentazione, come mezzi di verifica delle proprie capacità creative. Oggi la presenza di grandi personalità, quelle che contribuiscono a fare la storia della radio e della televisione, è assai più rara. La televisione è oggi vista dagli autori come un modo per guadagnare molto e per avere il contatto con il grande pubblico. Ma si è persa l'idea di "esclusività" dei programmi: programmi scritti solo per la televisione. Forse l'unico settore in cui ciò avviene è quello del balletto, dove il livello è sempre molto alto e un grande numero di spettacoli, in cui il vero regista è il coreografo, viene ancora ideato e realizzato espressamente per la televisione. Per quanto riguarda il cinema, tuttavia, non si può dire che siano mancate negli ultimi anni le grandi personalità. Lars von Trier, ad esempio, è stato scoperto al Prix Italia, prima che lo facesse il Festival di Cannes. Ma ci sono stati anche Peter Greenaway, Werner Herzog, Ken Loach...

D. Il soffio sulle candeline apre una nuova fase... Come sarà il Prix Italia del futuro?

R. Io credo che il Prix Italia debba restare legato alla tradizione. Al tempo stesso, però, il Prix Italia non dovrà perdere di vista l'innovazione e quello che sta succedendo nel campo della tecnologia. Ciò che importa non è tanto la tecnologia in se stessa, quanto l'influenza che l'innovazione tecnologica esercita sulla creatività degli autori.

a cura di Marco Rossitti

Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica
Venezia, 3-13 settembre 1998

The Truman Show di Peter Weir

«Live to the world, 24 hours a day, in diretta giorno 10.909»: con questo slogan si apre *The Truman Show*, ultimo film del regista australiano Peter Weir, presentato fuori concorso nella sezione "Notti e stelle" all'ultima edizione della Mostra d'Arte Cinematografica di Venezia. Il film racconta la vita di Truman Burbank, un giovane impiegato inserito in un mondo ordinato e tranquillo che un giorno scopre di essere stato fin dalla nascita il protagonista inconsapevole di un *Live Show* in onda ventiquattr'ore su ventiquattro. La sua intera esistenza si è svolta all'interno di un gigantesco set, la cittadina di Seahaven, in cui tutti gli abitanti - compresi la madre, il padre e la moglie - sono attori professionisti, pagati per sostenere la finzione.

La vicenda ha inizio nel momento in cui un network televisivo decide di adottare il piccolo Truman per creare uno strabiliante show che racconti in tempo reale la sua vita.

Dopo una lunga ellissi temporale, la narrazione riprende con Truman trentenne; tutto procede nella più assoluta normalità fino a quando il meccanismo della finzione si inceppa. Una serie di indizi svelano a Truman l'inganno; da questo momento l'intreccio si snoda attraverso una progressiva ribellione di Truman fino alla sua fuga conclusiva dal mondo paradisiaco di Seahaven.

Il film offre molteplici livelli d'interpretazione. Da un lato si ha l'impressione di trovarsi davanti ad una commedia con attori belli e sorridenti, ritmo brillante, scenografia solare e lieto fine; dall'altro si percepisce un approccio di tipo sociologico, per mezzo del quale l'America guarda se stessa e riflette sul proprio sistema. La società viene analizzata con la metafora del mondo fantastico della fiction, evitando una critica diretta della contemporaneità. Man mano che il gioco si scopre, i modelli sociali presi a riferimento - quelli della televisione e della pubblicità - vengono esasperati e portati all'estremo della credibilità, tanto da apparire, sia a noi spettatori che a Truman, sempre più irritanti.

Weir analizza questo sistema di comunicazione di massa giocando con i suoi codici: ad esempio, l'idea tipicamente televisiva di serialità viene stravolta e sostituita con la continuità; il *Truman Show* va in onda per circa trent'anni senza interruzioni, giorno e notte. In questo modo Seahaven esaspera i codici del mondo televisivo, che a loro volta sono già un'esasperazione della società. La falsa cittadina ricorda non già una città vera, ma una città televisiva, "spettacolare": richiama Disneyworld molto più che un qualsiasi centro urbano della provincia americana. I suoi abitanti si muovono come automi, ripetendo sempre il solito copione, girando intorno allo stesso isolato e pubblicizzando, rivolgendosi alle telecamere tra una battuta e l'altra, una marca di cioccolato in polvere o un coltello multiuso.

È interessante evidenziare la progressiva presa di coscienza del protagonista, che matura la volontà di abbandonare il suo mondo perfetto per un mondo ignoto, al quale non è preparato. La fuga assume un carattere epico: come un moderno Ulisse, il personaggio intraprende un viaggio in mare aperto e va alla ricerca della propria terra e della propria identità. Degna di nota è la scelta dei punti di vista, per lo più esterni a Truman, coincidenti con le posizioni delle telecamere nascoste nei luoghi più disparati (nel cruscotto dell'automobile, dietro allo specchio del bagno, nei ciondoli delle collane, ecc.). Tali *candid cameras* creano delle prospettive anomale, a volte distorte, e rendono con la loro onnipresenza il senso del controllo totale sulle azioni del povero Truman.

L'idea di base sembra rimandare ad una tradizione utopica abbondantemente frequentata dal genere fantascientifico. Seahaven ricorda l'altrettanto utopica Westworld del film di Michael Crichton *Il mondo dei robot*, in cui la vera struttura del mondo fantastico è rivelata dalle disfunzioni di sofisticate macchine da divertimento. Anche la progressiva presa di coscienza, da parte di un robot, della propria condizione di pedina in uno stupido gioco ideato per divertire gli esseri umani, precorre la progressiva ribellione di Truman al fasullo status quo in cui è stato costretto a vivere. Non a caso lo sceneggiatore di *The Truman Show*, Andrew Niccol, è anche regista ed autore del film *Gattaca - La porta dell'universo*, altra utopica rappresentazione del futuro, in cui il protagonista è disposto a cambiare la propria identità pur di entrare a far parte del "mondo perfetto" dal quale Truman cerca di fuggire.

Nonostante alcune cadute di stile (in parte dovute allo stesso Jim Carrey, incapace di abbandonare il suo abituale repertorio di smorfiette e faccine) ed alcune esasperazioni (come la nuvoletta fantozziana che riversa ettolitri d'acqua scrosciante sul povero protagonista, senza far nascere in lui il minimo sospetto di artificiosità) il film si segnala per la capacità di offrire diversi livelli di lettura, la cui rilevazione o meno è affidata alla sensibilità dello spettatore.

Ilaria Borghese

Conversazione con Massimo Benvegnù, autore di *Filmare l'anima. Il cinema di Peter Weir*, Falsopiano, Alessandria 1997

D. Come è nata l'idea di scrivere un libro su Peter Weir?

R. L'idea è nata molto tempo fa: Peter Weir è sempre stato uno dei miei autori preferiti dal punto di vista emozionale, ed ho sempre avuto l'intenzione di fare un lavoro su di lui. Gli studi su questo regista sono relativamente pochi: in tutto il mondo sono stati pubblicati solo tre libri sul suo cinema, e la maggior parte delle informazioni devono essere ricercate in testi sul cinema australiano. La fortuna critica di Weir è cominciata a calare quando il regista ha deciso di trasferire la sua attività a Hollywood: da allora pochi sono stati in grado di cogliere la continuità della sua opera. Secondo Weir, ciò che fa più paura alla critica europea è il successo. Film come *Witness - Il testimone* e *L'attimo fuggente* sono stati trascurati e penalizzati in quanto successi di botteghino.

D. Come è strutturato il libro e quali sono le parti che ritieni migliori?

R. Per quanto riguarda la struttura del libro, ho mantenuto un impianto tradizionale. Ci sono capitoli dedicati ad ogni film, ordinati cronologicamente dalle opere giovanili fino all'ultimo lavoro realizzato. Ad essi ho aggiunto un'introduzione che crea una linea di lettura unificante, un capitolo dedicato al cinema australiano e un capitolo conclusivo in cui l'opera di Weir viene messa in relazione con la macchina hollywoodiana. Il libro raccoglie per la maggior parte dichiarazioni di Weir, desunte da varie interviste rilasciate ad altri, che ho unito con interviste rilasciate a me, in modo tale da creare una sorta di voce guida che commentasse la sua carriera. Nei capitoli dedicati alla produzione filmica ho cercato di evidenziare le varie fasi della genesi di ogni singolo film, l'idea, lo sviluppo e la fortuna critica. La parte che trovo più soddisfacente è l'introduzione, in cui ho accomunato film anche lontani ed estremamente diversi distinguendo la figura di Weir-autore da quella di Weir-regista.

D. Volendo individuare le caratteristiche che definiscono lo stile specifico di Weir, quali aspetti indicheresti come ricorrenti?

R. I temi portanti della sua carriera si possono individuare nel rapporto dell'uomo con la società e nei due temi dell'amore e della paura. Al di sopra di questi elementi è sempre presente la volontà di scoprire la vera essenza delle cose. Dal punto di vista dello stile è possibile evidenziare un'evoluzione che lo stesso regista testimonia quando definisce "primitivi" i suoi primi tre film. Dopo la realizzazione de *L'ultima onda* (1977), il terzo suo film australiano che ne conclude il periodo giovanile, Weir rimane fermo per circa un anno durante il quale studia decine di film che hanno fatto la storia del cinema: Griffith, i russi, Chaplin, registi inglesi, francesi e tedeschi, per poi passare in rassegna tutto Hitchcock. Da quel momento in poi numerosi elementi così appresi entrano a far parte del patrimonio visivo di Weir, raffinando lo stile degli esordi. La sua tecnica è classica ma ha delle impennate di originalità, come nell'uso del ralenti per alterare la resa della realtà e del tempo. Un aspetto importante è dato anche dall'utilizzo della musica, che è una fonte di ispirazione fondamentale per Weir. Egli la usa a tutto volume anche sul set cinematografico per creare la giusta sintonia tra gli interpreti; ad esempio, ha dichiarato che tutto il senso di *The Truman Show* è racchiuso nella canzone dei Pink Floyd *Wish You Were Here*.

D. Dato che uno dei film-evento di quest'ultima edi-

zione della Mostra del Cinema di Venezia è proprio The Truman Show*, vorrei capire cosa intendevi dire, in un nostro precedente incontro, affermando che rispetto agli altri film di Weir questo è un "film di testa" e non "di stomaco". La mia impressione, riferendomi ad alcuni dei suoi film più conosciuti come* Witness *e* L'attimo fuggente*, è che uno dei loro aspetti salienti sia il fatto di creare sempre forti emozioni anche dopo averli visti numerose volte. Ritieni che anche* The Truman Show *possa infondere la stessa sensazione destabilizzante non solo alla prima visione ma anche alle successive?*

R. È importante definire cosa intendo per "film di stomaco" e per "film di testa". Con la prima espressione indico tutti quei film di Weir che si rivolgono direttamente a colpire lo stato emozionale dello spettatore, ad esempio *L'attimo fuggente*. Con la seconda espressione intendo riferirmi ad un processo di creazione che va a colpire al di là della sfera emozionale. La caratteristica fondamentale per considerare *The Truman Show* un "film di testa" e non "di stomaco" è proprio la sua estrema complessità. È sicuramente un film che merita letture e visioni multiple: ogni volta si provano emozioni sempre più complesse; è un film che ti può ritornare in mente anche dopo molto tempo, elaborato ed interiorizzato, suggerendo sempre nuove interpretazioni. Nell'intenzione iniziale doveva essere ambientato nel 2020, partendo da un presupposto ipotetico: cosa potrebbe succedere se una multinazionale adottasse effettivamente un bambino facendolo crescere in uno show? Weir ci dice di stare attenti ai falsi messaggi della comunicazione di massa, in fin dei conti fra trent'anni tutti gli uomini potrebbero essere uomini-cavo attaccati alla televisione.

D. A che punto può essere collocato The Truman Show *all'interno della produzione di Weir? Può essere considerato un film di svolta, o piuttosto la naturale maturazione di elementi elaborati precedentemente?*

R. Weir attualmente è molto più sicuro di sé e della sua opera, si sente pronto per provare cose nuove. Dal mio punto di vista con il film *Green Card - Matrimonio di convenienza* (1990) è possibile chiudere un ciclo della sua carriera nel quale ha trattato i temi a lui più cari, i temi della società e del sistema. I film successivi, *Fearless* e *The Truman Show*, sono spiazzanti e non collegabili ad un unico stile. Sembra che sia alla ricerca di un "film unico".

D. Cosa consiglieresti ad un giovane che vuole intraprendere la carriera di studioso di cinema ?

R. Tutto quello che ti porta a produrre materialmente qualche cosa è estremamente importante. Sia che si tratti di collaborare con un giornale, che di curare una retrospettiva o un documentario, è sempre necessario muoversi verso un obbiettivo. Per la realizzazione di un libro è necessario documentarsi, crearsi una visione personale sull'argomento, scrivere, e naturalmente proporsi. Per quanto riguarda il mio saggio, molto importante è stato il rapporto venutosi a creare tra me e Peter Weir. L'ho conosciuto nel 1993, qui a Venezia, durante il suo incarico di presidente della giuria alla Mostra del Cinema. Per contattarlo mi sono presentato al suo hotel con una cassetta sulla quale avevo fatto un montaggio di varie sequenze di suoi film organizzate secondo un progetto di ricerca: il mio lavoro è stato apprezzato ed è iniziato un rapporto di conoscenza. Da qui poi l'idea di realizzare un libro su di lui.

a cura di Ilaria Borghese

Più corto era meglio!

I cortometraggi presentati alla 55ª Mostra di Venezia sono stati sedici, per centocinquantasei minuti complessivi di proiezione. Un dato che potrebbe sembrare irrilevante, se non fosse l'unico particolare degno di nota della sezione "Cortocortissimo".

La mia è una posizione che potrà sembrare eccessivamente dura, ma è inevitabile, vista la commercialità dei soggetti proposti. Ho avuto la netta sensazione, nel corso dei *Fünf Minuten* di Britta Krause, di intravedere l'entusiasta vincitore al lotto di uno spot "Vigorsol", cui un beffardo destino fa piombare addosso dal cielo un'automobile; o che molti in sala abbiano riconosciuto la marca del loro cellulare tra quelli dei passeggeri del *389* di Patrick Nolan.

Tutto appare avvolto in un tepore quasi familiare, i dialoghi suonano già sentiti e le storie riecheggiano un sapore tipicamente televisivo.

Così, mio malgrado, mi sono trovata coinvolta in un gioco di riconoscimenti in cui le emozioni non potevano che essere sterili.

Ed ecco che *Mr. Jones* di José Barrio, ironicamente, mi è apparso come la versione "geriatrica" del video dei "Counting Grows", che accompagnano, con l'omonima canzone, i titoli di testa: un anziano, solo ed affranto, trascorre le proprie giornate tra vecchi filmini aspettando lettere che non giungeranno mai. *Prelude* di Fabrizio Ferri, altro non è che l'ultima performance di Sting, il vero protagonista di questo cortometraggio. La situazione è tipica: un magazzino abbandonato, completamente vuoto, il cantante con la sua chitarra al centro, e una ballerina uscita da una immaginifica quinta che disegna lo spazio con il proprio corpo.

Anche quando vogliono farci rabbrividire, questi giovani autori scelgono la strada del facile espediente: un dito troncato a sangue freddo in *Douce Nuit* di Alexandre Billon; uno stivale stretto che imprigiona una gamba ormai in cancrena in *The Boot* di Peter Boyd Maclean; il flashback di un omicidio con tanto di scannamento in *Un uomo a piedi* di Andrea Monni.

L'originalità sembra essere scomparsa in un magma che inghiotte tutto, anche le belle storie.

Elena Zanotto

Biennale di Firenze
20 settembre - 22 ottobre

"L'ultimo grido" I rapporti tra cinema e moda

È questo il titolo della rassegna cinematografica svoltasi presso il cinema fiorentino "Le Laudi" nell'ambito della Biennale di Firenze 1998, di cui ha costituito uno degli eventi. In questa edizione la Biennale è stata interamente dedicata al rapporto fascinoso ed indissolubile tra due dei maggiori mezzi espressivi del nostro secolo, il cinema e la moda. Diversi, eppure correlati, entrambi traggono il loro senso di esistere dalla continuità, dal movimento perenne e dalle immagini. E sono state proprio le immagini le protagoniste assolute della sezione "L'ultimo grido", così come del bel catalogo *Moda/Cinema*, edito da Electa, che ne ha documentato con puntualità il dipanarsi degli appuntamenti. David Hemmings e la sua macchina fotografica in *Blow Up* di Antonioni campeggiano sulla copertina, ed è forse questa l'immagine che meglio simboleggia l'intento dell'intera Biennale: ricostruire il cammino parallelo delle due arti, uno scambio continuo che crea e rilancia negli anni stili, idee, anche solo oggetti, che finiscono per entrare nell'immaginario collettivo e per influenzare l'andamento stesso del mercato.

La moda è stata usata dal cinema come mezzo di diffusione dei modelli di eleganza e dello stesso divismo: Rita Hayworth, per sempre *Gilda*, inguainata nel *satin* nero, come lo sarà Anita Ekberg ne *La Dolce Vita*, Marilyn e i suoi diamanti, le *paillettes* rosse e le piume nere in coppia con Jane Russell, Dan Aykroyd e John Belushi trasformati in icone con i Ray-Ban, i vestiti neri e le camicie bianche ("divisa" che Tarantino affibbierà alle sue "iene"), Giorgio Albertazzi e Delphine Seyrig in abito da sera, estatici abitanti di quel labirinto di tende, fontane, giardini e specchi che è *L'anno scorso a Marienbad*, capelli biondi tagliati cortissimi e maglietta dell'«Herald Tribune» per Jean Seberg in *Fino all'ultimo respiro*.

Questo è semplicemente il punto di arrivo di un meccanismo che parte dai due mezzi per arrivare al grande pubblico, stimolare il loro immaginario, influenzare altre forme espressive come le sfilate, sempre più ricostruzioni cinematografiche, e la fotografia, che riporta in se stessa atmosfere e suggestioni direttamente dai set. Di questo ha tenuto conto "Riflessioni", altro evento della Biennale, che, nella cornice di Palazzo Strozzi, ha presentato con installazioni e abiti-scultura l'influsso che nove film italiani hanno avuto su altrettanti stilisti: lo "scandaloso" tango di Dominique Sanda e Stefania Sandrelli ne *Il Conformista* di Bertolucci è stato ripreso da Versace in una danza di manichini bianchi e neri, mentre il barocco valzer nella Sicilia de *Il Gattopardo* si ritrova in un omaggio di Valentino al film di Visconti, e così via; a questo si è unita un'occasione importante per il recupero e il restauro dei film stessi.

Il resto della manifestazione si è articolato in altri tre luoghi: gli spazi postindustriali della stazione Leopolda hanno ospitato "2001 (meno 3)", esposizione che ha visto protagonista il connubio tra giovani stilisti e fotografi, chiamati a reagire al tema del cinema e dei quattro

elementi (aria, acqua, terra, fuoco); presso il Museo del Tessuto di Prato sono stati esposti "I Costumi degli Oscar", da quelli di *Fanny e Alexander* di Bergman a quelli di *Titanic* di Cameron; questa sezione è stata curata dalla costumista Gabriella Pescucci, premiata con l'Oscar per *L'età dell'Innocenza* di Scorsese. Infine a Palazzo Spini Feroni, sede del Museo Ferragamo, si è dipanata la mostra "Cenerentola", nata attorno alla preziosissima scarpetta creata dalla casa fiorentina per il film *Cinderella* di Andy Tennant; otto stilisti si sono impegnati nella riscrittura della fiaba.

La manifestazione fiorentina ha costituito un'occasione utile per scoprire, o riscoprire, una simbiosi che ha sempre affascinato intere generazioni di spettatori e di semplici curiosi, un'unione di cui è splendida epitome Nicholas Cage, Sailor in *Cuore Selvaggio* di David Lynch. Qui egli indossa, come una corazza medioevale, evidente eco di tutto un filone di *road movies*, una giacca di pitone di cui va particolarmente fiero, perché "rappresenta la libertà", libertà di espressione, obiettivo comune di abiti ed immagini.

Teresa Cannatà

Le Giornate del Cinema Muto
Pordenone 10-17 ottobre 1998

Sonorità modernissime

La manifestazione, giunta alla diciassettesima edizione - «la migliore finora organizzata», secondo il direttore David Robinson -, è uno dei più importanti appuntamenti dedicati ai primi trent'anni della storia del cinema.

Forse a molti sembrerà una precisazione superflua, ma il cinema prodotto agli inizi del secolo era tutt'altro che muto. Al contrario, l'aspetto sonoro del film era quanto mai complesso e articolato: dal semplice pianista che accompagnava la proiezione improvvisando, all'orchestra sinfonica che eseguiva partiture appositamente scritte, per non parlare della presenza di figure specifiche come il *bonimenteur*, sorta di "doppiatore simultaneo" che commentava e spiegava le parti più significative del film. Anche da questo punto di vista, la manifestazione pordenonese rispetta l'originaria modalità di presentazione delle pellicole.

Ma entriamo nel vivo del programma. Da segnalare, prima di tutto, la proiezione di *Sciopero* (1927) di Sergej Michajlovič Ejzenštejn (nel centenario della nascita e cinquantenario della morte) presentato con l'accompagnamento dell'Alloy Orchestra di Boston, la cui musica - in questo caso composta per l'occasione dal gruppo - ha sottolineato e a tratti enfatizzato con sonorità modernissime i momenti di maggior tensione e drammaticità del capolavoro sovietico.

Va ricordata anche la prosecuzione del "Progetto Griffith", imponente e pluriennale iniziativa che si propone di restaurare e presentare al pubblico l'opera omnia di uno dei padri del cinema americano. Quest'anno è stata la volta dei film realizzati da David Wark Griffith nella prima metà del 1909 per la compagnia American Biograph. Le proiezioni, diluite nel corso dell'intero festival, comprendevano più di settanta titoli, tra i quali lo splendido e perfettamente compiuto *The Country Doctor*, considerato uno dei capolavori del cinema statunitense delle origini.

Restando ancora negli Stati Uniti, la sezione principale delle Giornate si è concentrata sulle produzioni della Fox Corporation, colosso hollywoodiano sorto nel 1915 e destinato a diventare uno dei più prolifici ed influenti della storia. Per la grande *major* americana lavorarono, tra gli anni Dieci e Venti, registi come Friedrich Wilhelm Murnau - del quale si è visto il bellissimo e poco hollywoodiano *Sunrise* (*Aurora*, 1927) - , Raoul Walsh - apprezzabile in particolare *What Price Glory?* (*Gloria*, 1926), commedia sentimentale sullo sfondo della Prima Guerra - Frank Borzage, Howard Hawks - da ricordare senz'altro il suo *A Girl in Every Port* (*Capitan Barbablù*, 1928) con la divina Louise Brooks - e John Ford. Degno di nota è anche il fatto che, per numerosi film della Fox, siano state presentate le colonne sonore originali "Movietone" registrate su disco, trascurate a lungo dagli stessi storici del cinema perché considerate scarsamente significative.

In altre sezioni, non meno interessanti, sono state proposte le prime partite di calcio filmate della storia, soprattutto inglesi; testimonianze della Grande Guerra girate in Friuli e in Trentino; opere di Georges Méliès recentemente restaurate e alcune *Alice Comedies*, in cui una bambina in carne e ossa interagisce con personaggi animati. Importante anche lo spazio dedicato allo Scottish Archive e all'immagine della Scozia all'inizio del secolo, nonché all'influenza esercitata sul cinema da Gabriele D'Annunzio, con la presentazione di opere celebri come *Cabiria* (1914) di Giovanni Pastrone e *La nave* (1921), diretta da Gabriellino D'Annunzio, figlio del poeta. Fuori programma è stato inoltre possibile vedere numerose curiosità, tra cui una comica di Fatty Arbuckle con un giovanissimo, ma già inconfondibile, Buster Keaton, e l'inquietante *x-rated* satanico *Messe noire* (1928).

Ad arricchire ulteriormente la proposta delle Giornate, vi è stata una parallela sezione video comprendente soprattutto documentari su registi (Cecil B. De Mille, Fritz Lang) e attrici (Mary Pickford, Louise Brooks), nonché la terza edizione del "Pordenone Film Fair", fiera del libro sul cinema (edizioni fresche di stampa e introvabili rarità) nell'ambito della quale hanno trovato spazio un'esposizione di locandine d'epoca della Fox e numerosi stand con cartoline, foto, manifesti e altro materiale per gli appassionati.

La serata finale ha chiuso nel migliore dei modi, oltre che le Giornate, anche la sezione dedicata alla Fox con la presentazione della copia recentemente restaurata di *The Iron Horse* (*Il cavallo d'acciaio*,1924) di John Ford, accompagnato dalla Camerata Labacensis di Lubiana su partitura scritta e diretta da John Lanchbery.

Per finire, anticipiamo brevemente il tema centrale della prossima edizione. Il festival andrà... a Nord, per riscoprire il cinema muto realizzato nell'Europa settentrionale. Con il titolo "Scandinavia Rediviva", infatti, si proseguirà idealmente l'edizione del 1986, esplorando questa volta le produzioni successive al 1918. Si vedranno opere di registi noti, come Victor Sjöström, e di altri meno conosciuti di paesi quali la Finlandia e la Norvegia, oltre, ovviamente, ai nuovi restauri e ai ritrovamenti provenienti da tutto il mondo. L'appuntamento, dunque, è al prossimo ottobre.

Leonardo Ferrandino

AlpeAdriaCinema
Trieste,17-24 gennaio 1999

Storia del cinema a Popielawy

La decima edizione di AlpeAdriaCinema è stata ricca (circa duecento tra lungometraggi e corti) e varia nei temi e negli stili: sezioni speciali dedicate alla Croazia, al Montenegro, alla Bosnia-Erzegovina, alla commedia dei Paesi dell'Est e ai debutti illustri di Wajda, Zanussi, Kieslowski, Polanski, Paskaljevic e Kusturica.

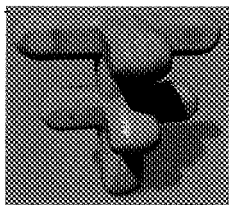
Nei corti dei giovani autori provenienti dalla Bosnia-Erzegovina si trova una comune volontà di raccontare l'esperienza della guerra, insieme al desiderio di ricostruire la quotidianità. La normalizzazione avviene filmando gli usi e le abitudini della propria famiglia (*Accendiamo la notte* di Jasmila Zibanic); la desolazione dopo anni confusi e frenetici (*L'uomo che scambiò la sua casa per un tunnel* di Elmir Jukic); l'assurda ripetitività della vita militare, con le sue regole stupide e la sua disciplina vuota (*724* di Edin Mustafic); o la rinascita dell'amore tormentato, drammatico e tardivo (*La fine di un brutto periodo* di Pjer Zalica). Le difficoltà politiche o economiche spingono le persone a fuggire e a cercare - proprio come gli italiani hanno fatto negli anni passati - una possibilità di vita altrove.

Suzie Washington di Florian Flicker è la storia di una fuga dall'Ucraina agli Stati Uniti, via Austria. La vita di una donna senza documenti legali - e dunque senza identità e senza protezione - viene raccontata in modo drammatico ma antiretorico, mentre il viso intenso della protagonista esprime tutta la durezza di un viaggio inevitabile da un paese che ha deciso di suicidarsi.

Ospiti di Matteo Garrone cerca invece di riportare nella quotidianità la presunta emergenza dell'immigrazione, mostrando i sogni di tutti gli emigranti forzati: non il saccheggio e la rapina all'estero ma il ritorno e il vivere sereni a casa propria.

L'universo confuso e ingiusto, incapace di accettare soluzioni anomale o diverse, lo si trova nel *Mondo alla rovescia* di Rolando Colla, dove i galli fanno le uova e le donne si fingono uomini per vedere il mondo e il mare. Ma c'è anche il leggero, delizioso *I tre uomini di Melita Zganjer* di Snjezana Tribuson in cui trionfa l'Amore tra la rotonda protagonista e il suo spasimante balbuziente.

Infine la forza salvifica e miracolosa del cinema è tutta concentrata nella *Storia del cinema a Popielawy* di Jan Jakub Kolski (vincitore della rassegna), dove alle immagini proiettate sullo schermo si offrono preghiere e atti di fede generalmente attribuiti alla divinità. Nella radura circondata dalle scarne betulle immerse nel gelo dell'inverno polacco il proiettore di un cinematografo ambulante - un lenzuolo per lo schermo, un carro con un cavallino intirizzito per trasportare l'attrezzatura - comincia ad irradiare il fascio di luce magica. E come accadde secoli e secoli prima ad Orfeo, gli animali selvatici si avvicinano curiosi e mansueti e l'ubriaco addormentato al gelo e ormai ricoperto da una bianca patina di morte si risveglia pieno di forza. Il miracolo continua.

Anna Antonini

Future Film Festival
Bologna, 23-26 gennaio 1999

Creature trasparenti

Chi ha detto che le immagini digitali limitano la creatività e la fantasia umana? Basta andare a "sbirciare" un po' in giro per il Future Film Festival per ricredersi e per familiarizzare con questa nuova realtà, chiamata anche "immagine sintetica".

La manifestazione rappresenta la prima rassegna italiana dedicata al cinema d'animazione interamente prodotto con le nuovissime tecnologie informatiche. È stata promossa dalla Mostra Internazionale del Cinema Libero e dalla Cineteca del Comune di Bologna, da anni attive nel campo della conservazione e diffusione del patrimonio del cinema. L'intento principale della rassegna è stato quello di esplorare il rapido mutamento del cinema d'animazione, esaminando i confini tra le tecniche tradizionali e quelle digitali, ormai ampiamente sfruttate anche nel mondo editoriale multimediale e nella pubblicità.

Il programma del festival prevedeva tre sezioni monografiche dedicate alle case di produzione maggiormente all'avanguardia nel campo dell'animazione digitale: Aardman Animation (Bristol), Exmachina (Parigi), Pixar Animation Studios (Los Angeles). Non sono poi mancati gli eventi speciali, tra i quali l'anteprima italiana di *Fear and Loathing in Las Vegas* di Terry Gilliam, un film di puro «delirio e disgusto», come ha detto lo stesso regista, che pochi minuti prima della proiezione ha invitato gli spettatori a non spaventarsi.

A completare il programma, altri esempi di animazione legata al digitale: *Dal cartoon al pixel* di Hayao Miyazaki, quattro episodi inediti dei *Simpsons* di Matt Groening, la presentazione del videogioco *Tomb Raider III*, *Kirikou et la Sorcière* di Michel Ocelot, *La gabbianella e il gatto* di Enzo D'Alò.

Un lungo percorso, quindi, che parte dai primi esperimenti con la plastilina, animata in *stop-motion*, della fine degli anni Settanta e giunge al complesso universo dei pixel. La malleabilità della plastilina consentiva agli animatori di realizzare ambienti ed oggetti in spazi tridimensionali. La Aardman Animation ha sfruttato questo materiale per la produzione dei suoi primi cortometraggi, nelle serie dedicate ai bambini e nella pubblicità. Lo stile dell'animazione man mano si è fatto sempre più morbido e pulito: dalle immagini ruvide, corredate di "esplicite ditate", di *Animated conversation* (1978) a quelle sempre più nitide e plastiche, come quelle di *Wallace and Gromit* del 1989, assolutamente da non perdere. Il pubblico ha accolto con entusiasmo anche gli altri corti presentati dalla Aardman; tra i più conosciuti: *War Story*, *Rex the Runt* e i mitici *Pib and Pog*. In linea generale questi corti presentano una narrazione veloce, inquadrature insolite, movimenti di macchina rapidi e grande attenzione ai dettagli, rivelando un alto livello qualitativo che non teme, a mio avviso, il confronto con le tecniche moderne (se avete visto l'ultimo video delle Spice Girls, sappiate che le fatine sono state realizzate proprio con la plastilina).

Dalla manualità al computer, dunque, ma per noi "comuni mortali", inesperti di elettronica, è difficile capire cosa c'è dietro un'immagine sintetica. Oscar Cosulich ce lo ha spiegato a grandi linee: tutti i personaggi e gli oggetti che appaiono in un film realizzato in computer-grafica devono essere modellati tramite una mappa tridimensionale di linee, costruita con una apposita penna ottica capace di scrivere "a tre dimensioni" e definirne la forma. Animatori ed ingegneri utilizzano in seguito delle variabili di movimento studiate per ogni personaggio.
Le potenzialità produttive offerte dal computer sono inesauribili. È possibile, ad esempio, creare un'enorme banca dati di oggetti, scenografie ed "interpreti" riutilizzabili all'infinito: basterà cercarli nella memoria e con qualche modifica saranno "riciclabili". Su questo aspetto c'è chi si dichiara perplesso: Cosulich, come altri, teme che tale processo, a lungo andare, possa affievolire le capacità creative di registi e animatori. La soluzione quindi è una sola: meno realismo, maggiore ricerca stilistica e originalità. L'oggetto digitale nella sua condizione virtuale assume paradossalmente ancora più corpo e consistenza rispetto a quello realizzato con le tecniche originali. L'enorme potenziale rivoluzionario del pixel è ormai sfruttato in ogni ambito produttivo. Al contrario di chi sostiene che la tecnica limita e inibisce la fantasia umana, penso che l'animazione digitale stia dimostrando la capacità di introdurci in un universo del tutto nuovo, fatto di fantasia, creatività, comunicazione. L'immagine sintetica è leggera, trasparente, stimolante; fluttua davanti ai nostri occhi in un gioco continuo e soprattutto esplicito. L'uso del digitale in un film come *Toy Story* (1995) non mira a riprodurre la realtà ma, al contrario, ostenta continuamente la sua finzione per dimostrarci che si tratta esattamente di un gioco senza regole e limitazioni. I Pixar Animation Studios sono alla continua ricerca di nuove soluzioni, grazie soprattutto al contributo del regista John Lasseter. Con questa figura il mondo digitale acquista un calore di sentimenti e un'armonia del tutto particolari. È quasi impossibile non affezionarsi alle piccole formiche di *Bug's Life* (1998), l'ultimo lungometraggio prodotto dalla Pixar. Qui la novità sta nell'ambiente: non più interni e spazi angusti ma prati, alberi, aria, vento. Gli oggetti sono più verosimili del solito ma si tratta comunque di una rappresentazione volutamente antinaturalistica. Perché la scelta è caduta proprio sulle formiche?

Tra le altre motivazioni ce n'è una di ordine tecnico: le formiche sono tra gli insetti più facili da rendere al computer, grazie alla struttura fisica piuttosto semplice e alla totale assenza di peli sulla superficie del corpo. Glenn Mc Queen, supervisore dell'animazione di *Bug's Life*, ci ha spiegato infatti che la resa dei peli in computer-animation, richiederebbe un lavoro troppo complesso (pensate, ogni pelo dovrebbe avere un suo movimento autonomo!).

I materiali usati per realizzare le immagini sintetiche sono piuttosto insoliti: quanti di noi immaginavano che alla base di un personaggio digitale possono esserci oggetti e materiali che abbiamo sotto gli occhi praticamente tutti i giorni?

Potete capire bene la nostra sorpresa quando Jerzy Kular di Ex Machina ci ha raccontato di aver usato foglie di radicchio e carne macinata per realizzare la *texture* di un mostro sottomarino di *Suboceanic Shuttle* (1991), primo film dinamico prodotto in Europa. Ex Machina ha dato un contributo qualitativo non indifferente all'animazione digitale europea, creando soluzioni di grande rilievo e applicandosi man mano in settori più specifici, come i filmati creati per i parchi di divertimento, particolarmente apprezzati dal vasto pubblico. Durante le proiezioni dedicate a questa casa francese abbiamo avuto il piacere di immergerci nell'atmosfera stimolante dei filmati in 3-D: *Dino Island* (1995), *Krakken* (1996), *Mad Racers* (1997). Con *Mad Racers* abbiamo l'esaltazione della potenzialità digitale: è infatti un film che abbina effetti del cinema dinamico (movimenti sussultori di poltroncine e movimenti in soggettiva) al sistema di proiezione in 3-D. Risultato? Totale immersione dello spettatore nell'immagine e massimo coinvolgimento emotivo!

Se è vero che l'animazione digitale è un gioco consapevole dotato di regole esplicite, l'autoironia non può che essere il suo complemento naturale. E chi può saperlo meglio degli animatori della Pixar? L'incontro con Glenn Mc Quenn è stato il momento più esilarante della rassegna. Mc Quenn ci ha presentato in anteprima italiana il *making of* del film *Bug's life* che ha suscitato tra il pubblico sonore risate. Per la realizzazione del filmato "dietro le quinte", il regista ha trovato un ottimo espediente: un pupazzetto a forma di pennuto, inizialmente appollaiato sulla sua spalla per la presentazione e poi mandato a svolazzare in giro per studi, corridoi e uffici per spiare tutto e tutti, dai tecnici ai doppiatori. Lo staff è composto da "personaggi" assolutamente fuori dalla norma. Le camere li

riprendono in tutta la loro "naturalezza": saltano, ridono, recitano, si lasciano andare a battutacce, gag e travestimenti. Sembrano essi stessi creature delle loro animazioni!

Ironia, spettacolarità, ricerca stilistica, unite ad alta tecnologia: il risultato è un cinema d'animazione finalmente completo, che risponde alle accresciute esigenze del pubblico.

I cartoni tradizionali si rivolgevano più che altro ad un pubblico infantile con la costruzione di storie semplici, lineari. Il nuovo cinema d'animazione, grazie ai suoi diversi risvolti, è entrato a pieno titolo nel mondo degli adulti. Gli ultimi colossal come *Bug's life* sono zeppi di riferimenti cinematografici, citazioni letterarie, questioni etico-sociali. In *Antz la formica* di Jeffrey Katzenberg ci sono addirittura riferimenti alla psicanalisi.

Il cinema d'animazione è entrato dunque in una nuova era e lo spettatore può finalmente diventare parte integrante di questo grande gioco, che non avrebbe ragione di esistere senza l'intimo legame che si viene a creare tra immagine e occhio umano. Siamo noi, con le nostre emozioni, con i nostri pensieri, con il nostro immaginario a far "vivere" le creature trasparenti che ci guardano attraverso lo schermo. Ma ricordiamoci sempre che si tratta di un gioco e per giocare bisogna perdere i legami con la realtà. Dobbiamo riuscire a "toccare" con gli occhi questi esseri fluttuanti, perché sono il tramite tra noi e quel magico mondo dei sensi, così poco conosciuto e finora così poco "stimolato".

Mila Ciammaichella

Woody Allen e i fratelli Marx: due mondi comici a confronto

I due mondi comici di cui tratto in questo breve lavoro sono quello dei fratelli Marx e quello di Woody Allen, troppe volte accostati a causa di affinità per lo più superficiali e che invece intendo distinguere qui sulla base dei loro diversi rapporti con l'Altro, inteso come spazio sociale e materiale e in minima parte anche come universo femminile.

I fratelli Marx, Groucho, Chico, Harpo e Zeppo (il quinto, Gummo, abbandonò intorno al 1915 il mondo dello spettacolo) giunsero al cinema con alle spalle successi teatrali nel campo del vaudeville e poi nella forma più sofisticata e breve del tabloid musicale.

Negli anni precedenti al loro debutto cinematografico (*The Cocoanuts*, 1929, l'anno dell'avvento del sonoro al cinema) avevano quindi già potuto creare i loro personaggi (al confine con le maschere a causa della sostanziale fissità dei loro costumi): Groucho, con immancabili baffi e sopracciglia dipinte e sigaro in bocca, è colui che in qualche modo prende parte alla vita sociale organizzata, rivestendone anche ruoli importanti, ed è l'unico con il quale il pubblico può identificarsi («*para-human*» è la definizione che ne dà Eyles nel suo noto libro sui Marx[1]); Chico («*sub-human*» per Eyles che aggiunge che «*in Chico we see stupidity exalted*»; Groucho nel primo film afferma che la sua ignoranza lo rende invulnerabile) che debuttò a teatro come «*racial comic*» o «*dialect comedian*»[2] è sempre pronto con Harpo, il suo compare, a prestarsi ad imbrogli e sotterfugi; Harpo «*super-human*» per le sue facoltà speciali di produrre cose dal nulla o di sovvertire il normale funzionamento delle cose (si consideri ad esempio il gag iterato del sidecar in *Duck Soup*) è muto, ma fischiettante, indossa il tradizionale trench dalle infinite tasche, la parrucca bionda e «*the bulb-shaped taxi-cab horn*»[3], si affida alla mimica per interagire col mondo, mimica che, scrive La Polla, «segna più facilmente la prevalenza dell'animale, dell'istinto e quindi del fantastico, dello imprevisto, dell'irrazionale puro»[4]; e infine Zeppo, ben definito da Eyles come «*half human, half wooden*», rappresenta il personaggio che per la sua "normalità" offre lo spunto per il banale plot amoroso di alcuni film dei Marx o semplicemente è l'assistente di Groucho.

Possiamo anche notare come i rapporti tra i tre fratelli (Zeppo si allontanò dal gruppo dopo *Duck Soup* del 1933) si fondino su efficaci schemi fissi: per lo più in scena abbiamo le coppie Groucho e Chico (imperdibili i loro duelli linguistici) o Harpo e Chico (a loro sono anche affidati i consueti numeri musicali: Harpo - come rivela il nome - all'arpa e Chico al piano con la sua «*pistol shot technique*»[5]); oppure i singoli Groucho o Harpo difficilmente insieme come coppia, come nota Eyles: «*Groucho is no match for either of his brothers. He tries hard to deal with Chico but is defeated by Chico's bottomless stupidity*» - si veda la sequenza in cui Groucho illustra un terreno della Florida e Chico non capisce la parola "*viaduct*" scambiandola per "*why a duck*" che Groucho intende come "*why a doc*" - «*with Harpo he doesn't attempt to argue*»[6].

Considerati «i più eroici comici del cinema» (Eyles), i Marx infatti non sembrano farsi ostacolare da nulla nel raggiungimento dei loro scopi (qualora ne abbiano), come spiega Martini: «Se spesso è un gesto improvviso e maldestro dell'attore a provocare, dentro un determinato spazio, un effetto catastrofico di ordine comico [Allen ne è un esempio], al contrario i Marx rigenerano radicalmente e senza sosta l'assetto degli spazi per gestirli a loro vantaggio»[7].

Quando loro entrano in scena, la legge di verosimiglianza subito scompare e il caos comincia a dilagare. Le stesse "entrate" di Groucho nei film ne sono un esempio: in *Animal Crackers* è un esploratore di ritorno dall'Africa portato fin sulla scena da una lettiga; in *Monkey Business* vediamo inizialmente i quattro fratelli, o meglio li sentiamo cantare, da dei barili di aringhe affumicate (essendosi imbarcati clandestinamente su una nave); in *Duck Soup*, appena nominato presidente di Freedonia, giunge alla festa in suo onore calandosi da un palo dei pompieri.

Come nota acutamente La Polla, lo statuto del mondo comico dei Marx è la «*willing suspension of belief*»[8]: tutte le loro azioni, parole, parodie, danze sfrenate (per La Polla di origine hassidica) e giochi sono volti contro le convenzioni e le regole consacrate del mondo comune.

I produttori e registi dei loro film hanno sempre dovuto predisporre, con difficoltà all'interno di esili plot, un ambiente tipico dell'organizzazione sociale americana in cui fosse possibile inserire la loro forza dirompente, in cui loro potessero operare regolarmente una sorta di sabotaggio dei rigidi codici di

Note:

1 Allen Eyles, *The Marx Brothers. Their World of Comedy*, A. S. Barnes and Co., New York 1966.
2 Eyles 1966.
3 Eyles 1966.
4 Franco La Polla, *I baffi di Groucho*, in «Il verri», numero 3, novembre 1976.
5 Eyles 1966.
6 Eyles 1966.
7 Andrea Martini, *I Marx. Chico, Groucho, Harpo e Zeppo Marx*, La Nuova Italia, Firenze 1980.
8 La Polla 1976.

comportamento e di comunicazione. In *Cocoanuts* sono contro la moda delle vacanze in Florida, in *Animal Crackers* contro quella del collezionismo d'arte, in *Horse Feathers* Groucho è rettore di università (posto che può conservare solo se la squadra del college vincerà una partita di baseball), in *Duck Soup* si ridicolizza l'entrata in guerra di due stati, in *A Night at the Opera* si distrugge completamente un teatro, ecc. Sono sempre "contro", come canta Groucho all'inizio di *Horse Feathers*: «*Whatever it is, I'm against it*».

Come scrive Eyles: «*With the Marx Brothers all the barricades of society went down (except one totally ignored - religion)*»[9]. I fratelli Marx decostruiscono il linguaggio convenzionale e i luoghi comuni di esso poiché espressione di un sapere autoritario e di una violenza alle cose perpetuata attraverso le parole; è Groucho che, come scrive La Polla, «vendica le cose martirizzando chi le martirizza» e lo fa con «un furore che non si ferma nemmeno allo stravolgimento della parola e della costruzione retorica ma che [...] diventa creativo»[10].

La parola con Groucho diventa sovrana grazie ai suoi nonsense, ai doppi sensi: sono memorabili le sue scene di seduzione con l'attrice Margaret Dumont (addirittura doppio e sfacciato il tentativo di seduzione in *Animal Crackers*).

A volte il gioco con le parole, con il linguaggio, arriva a tali livelli da rendere vittima di esso proprio chi lo aveva iniziato. Esempio di ciò è la sequenza in *Horse Feathers* in cui Groucho può entrare in uno *speak-easy* solo dicendo a Chico una parola d'ordine: alla fine della scena si ritroveranno entrambi chiusi fuori dal locale come conseguenza del loro dialogo, mentre Harpo, significativamente, entra nel locale "limitandosi" a presentare senza mediazione l'oggetto significato dalla parola d'ordine (data l'incapacità del personaggio di utilizzare il linguaggio figurato).

Essi sono contro le istituzioni, il linguaggio convenzionale, l'ipocrisia in generale: Groucho riveste posizioni sociali rilevanti, in base ad un comportamento improbabile, cerca continuamente di raggiungere la ricchezza definitiva sposando "l'eterna vedova" Margaret Dumont, «persegue fini immorali ma con il suo comportamento li rende espliciti, sottraendoli alla ritualità sociale del loro camuffamento»[11].

Quello dei fratelli Marx verso la realtà è un atteggiamento ludico: con momenti di puro gioco o di parodia negano continuamente la legge della verosimiglianza e spezzano la concatenazione causa-effetto che regola il normale svolgersi degli eventi: il loro è un mondo aneddotico ben diverso dall'universo chiuso e coerente a cui ci ha abituato Woody Allen da *Annie Hall* in poi.

Il gioco dei Marx è, come scrive Martini, un «*play without game*», un gioco senza regole che investe tutto e tutti. Martini ricorda a proposito di Harpo che «nell'infrazione delle regole dei giochi si esalta la sua istintiva negazione di ogni ordine logico e di ogni tentativo sociale organizzato per canalizzare i flussi del piacere»[12].

Harpo, credo di poter affermare, ha il comportamento di un bambino ma con a volte le esigenze di un corpo adulto; possiamo considerarlo ancora sottomesso al principio di piacere e non alle leggi del principio di realtà, non sembra cioè in grado di posticipare il soddisfacimento di impulsi primari (ad esempio la fame e il sonno); inoltre dimostra la sua natura infantile nell'incapacità di distinguere il valore d'uso dei diversi oggetti, come testimonia il suo atteggiamento onnivoro (lo vediamo nutrirsi di bottoni, fiori, inchiostro, si fa un hot dog col dito di un giocatore di football, ecc.) e anche nell'accumulare cose o donne da lui inseguite.

I fratelli Marx portano avanti la loro operazione sovversiva non solo con il gioco, ma anche con la parodia (del linguaggio legale, ad esempio, in *A Night at the Opera*, o di *Ben Hur* nel finale di *Horse Feathers*, o del mondo western in *Go West*), con il travestitismo - grazie al quale all'evenienza i tre Marx si trasformano in detectives, barbieri, cronisti sportivi -, con l'inversione dei ruoli (Groucho in *Horse Feathers* si offende perché è entrato nella propria cabina il marito della donna che tenta di sedurre) e con il ballo sfrenato a cui spesso si abbandonano.

Nella bagarre che in questo modo creano i Marx, più studiosi (La Polla, Martini, Celati) hanno individuato la perfetta manifestazione dello spirito carnevalesco (che Bachtin ha studiato nel suo saggio che pone nel mondo medievale le radici del comico): il loro mondo, infatti, si fonda sulla caoticizzazione dei rapporti, sul *rebaissement*, sul capovolgimento dei riti e l'inversione dei ruoli, sulla danza e mascheramento tipici del carnevale.

Celati in un suo bellissimo articolo[13] parla dell'utopia del carnevale riferendosi ad uno spazio dove non c'è né separazione tra individui, né tra il dentro e il fuori di essi, dove c'è abbondanza di tutto (il carnevale come il Paese di Cuccagna?); Celati si interroga sull'effettiva natura delle azioni dei Marx per i quali «non c'è posto né per idee, né per sentimenti, e l'unica tendenza è quella di toccare, brancare, strappare, invadere lo spazio»[14].

Questa loro tendenza si manifesta anche nel loro rapporto con l'altro sesso, l'eros dei Marx non appare mediato da parole o simboli: Groucho si siede in grembo alla Dumont come nulla

[9] Eyles 1966.
[10] La Polla 1976.
[11] Martini 1980.
[12] Martini 1980.
[13] Gianni Celati, *Il corpo comico nello spazio*, in «Il verri», numero 3, novembre 1976.
[14] Celati 1976.

fosse o si distende sul suo letto scandalizzandola; Harpo è preda dell'«atto selvaggio di afferrare», incapace com'è di rendere astratto il movimento. In lui, come scrive Celati, c'è «l'abolizione del comportamento conoscitivo di fronte all'oggetto erotico», ma anche con gli esponenti del suo stesso sesso Harpo stabilisce subito un contatto fisico diretto derubandoli perfino dei loro vestiti o più comunemente dando loro in mano la sua gamba (*«he has a trick of loading people with it as though it were a detachable object»*[15]).

La peculiarità del mondo comico dei Marx viene ben individuata da Celati: «Tutti gli effetti comici del personaggio maldestro (cadute, andare a sbattere, rompere inavvertitamente) vengono [...] dal non riconoscimento di uno spazio che richiede comportamenti interpretativi, cioè astratti» - ciò mi ricorda la spiegazione dell'effetto della comicità di situazione data da Freud - mentre con i Marx è l'opposto, «essi non tendono ad amministrare uno spazio, ma semplicemente ad invaderlo in maniera bruta e fisica, a saltare dovunque, a far proliferare un flusso che trasformi tutto in una *melèe* indistinta»[16].

Questo flusso può essere di parole nel caso di Groucho (che quindi immette torrenziali quantità di oggetti simbolici) o di oggetti nel caso di Harpo che estrae (autogenerando?) realmente di tutto dalle sue tasche (forbici, stoviglie, ecc.), rimediando abilmente a qualsiasi necessità di comunicazione simbolica. Per Harpo, come accennavo più sopra, la qualità degli oggetti non ha significato (in *Love Happy* una scatola di sardine ha lo stesso valore di una scatola per sardine contenente un gioiello), ma lo ha la loro accumulazione, il che spiega l'automatismo del rubare: Celati scrive che «lo spazio circostante circola dentro e fuori di lui, assieme agli oggetti che vanno e vengono» - le sue maniche, ad esempio, perdono spesso le cose precedentemente rubate. Non valutando la qualità degli oggetti, Harpo usa un quadro prezioso come coperta (*Animal Crackers*) o il cassetto di un baule come letto (*A Night at the Opera*), ma con Harpo non c'è più neppure distinzione tra corpo ed oggetto: a volte egli partecipa della materialità inerte delle cose, trasformandosi ad esempio in marionetta o in treppiede da apparecchio fotografico (*Monkey Business*)[17].

L'ipersaturazione è ciò a cui tendono i Marx con la loro azione: celeberrima è la sequenza della cabina della nave in *A Night at the Opera*, in cui l'invasione dello spazio è portata al parossismo, mentre nello stesso film l'episodio in cui due intere stanze d'albergo comunicanti sono smontate e ricostruite diversamente a loro vantaggio è esemplare del flusso di cose e persone che riescono a innescare contro ogni logica.

La confusione che riescono a creare può coinvolgere anche l'identità stessa dei personaggi, proprio come accade nella notissima sequenza davanti allo specchio in *Duck Soup* in cui Groucho si ritrova a dover imitare le azioni di un suo impostore, ovvero quando in *Horse Feathers* i tre fratelli sposano la stessa donna.

Il Caos che i Marx generano sembra in grado di espandersi a tal punto, da rendere vittime proprio coloro da cui è stato prodotto.

La comicità collettiva, "invasiva" ed invadente dei Marx sembra difficilmente conciliarsi con il mondo chiuso (nella sua Manhattan) e tendenzialmente equilibrato di Woody Allen. Eppure da sempre critici e studiosi avvicinano questi artisti, probabilmente a causa della medesima origine, quella ebraica, e del fatto che Allen ha sempre affermato e dimostrato di ammirare la genialità e la comicità dei Marx.

Nel corso di quasi trent'anni, Allen ha disseminato nei suoi film momenti comici o citazioni che chiaramente ci testimoniano la sua passione per i celebri fratelli (alla fine degli anni Sessanta riesce anche a conoscere Groucho personalmente). Nel 1969 Allen gira *Take the Money and Run* che, per la sua struttura aneddotica e la comicità mista di nonsense e di gag visivi, è ciò che stilisticamente più si avvicina all'anarchia formale dei film dei Marx, in cui la trama (soprattutto dei primi film) è al servizio dei gag dei protagonisti: la sequenza in cui Virgil scassina una gioielleria e fugge con un pezzo di vetrina e quella in cui, a proposito della sua futura moglie, la sua voce fuori campo dice: «Dopo quindici minuti avevo capito di amarla per l'eternità e dopo mezz'ora avevo completamente rinunciato all'idea di rubarle la borsetta» sono assimilabili, rispettivamente, alla comicità irreale di Harpo e alle aggressioni verbali amorose di Groucho.

Sequenze simili si possono comunque rintracciare in tutti i suoi primi film da *Bananas* a *Sleeper* a *Love and Death*, in cui un anziano parente di Boris, interpretato da Allen, estrae da sotto la giacca (novello Harpo) il pezzetto di terra su cui un giorno costruirà la casa dei suoi sogni.

E se Groucho in *Animal Crackers* prende spunto da un dialogo con due donne per recitarci un brano da *Strano interludio* di O'Neill, in *Sleeper* c'è la parodia (ma con scopi ben diversi poiché si tratta già di una pseudo-seduta di terapia psicoanalitica) di una scena da *Un tram che si chiama desiderio* di Kazan.

Ma come citazioni puntuali ricordo: in *Take the Money and Run* i genitori di Virgil travestiti da Groucho nel tentativo di non farsi riconoscere per la vergogna di avere un figlio criminale; in *Annie Hall* Alvy ripete due volte con sguardo in camera una battuta attribuita a Groucho: *«Is that old Groucho Marx joke? That- that I-I just don't wanna belong to any club that would have someone like me for a member?»*; in *Manhattan* alla fine del film Ike si ritrova a fare un elenco di ciò per cui vale la pena vivere: *«Okay. Um, for me... oh I would say... what Groucho Marx, to name one thing»*; in *Stardust Memories* nell'appartamento di Sandy troneggia (a rappresentare un periodo felice della sua esistenza) una gigantografia di Groucho; in *Hannah and Her Sisters* il film *Duck Soup* ridona a Mickey il desiderio di vivere pur non sapendo se esista un dio (*«And I started to feel how can you even think of killing yourself? I mean, isn't it so stupid? I mean, I look at all the people up there on the screen. You know, they're real funny...»*); e ancora in *Mighty Aphrodite* Lenny propone "Groucho" come nome per il figlio appena adottato, e la sua sequenza finale con il ballo gioioso e spensierato del coro greco mi ricorda la danza molto animata dei professori (chissà, toghe e tuniche si confondono) in *Horse Feathers* dei Marx; e per finire in *Everyone Says I Love You*, il titolo stesso è anche il titolo della canzone leitmotiv di *Horse Feathers* che viene cantata da Groucho e Chico alla medesima donna, ed inoltre c'è la splendida scena del ballo a Parigi dedicato a Groucho, di cui Borin scrive: «Dopo dieci anni [da *Hannah*, Allen] ricompone in un'attestazione d'affetto una coreografia suggestiva e perfetta per la grande festa di Groucho dove i molti invitati truccati con i famosi baffoni, le sopracciglia folte e l'immancabile sigarone del "libertino marxista", trascorrono in allegria la notte di San Silvestro. [...] Adesso il regista [...] mettendo a frutto le possibilità del suo indimenticato Zelig, diventa egli stesso il capo dei fratelli Marx testimone mimetico del caos verbale e visivo del re di "Freedonia"»[18], testimone, appunto.

Ma al di là di queste testimonianze d'affetto e di un tipo di comicità che poi Allen abbandonerà per scrivere film sempre più articolati narrativamente e complessi dal punto di vista tematico, è legittimo avvicinare due mondi e due approcci talmente diversi ad essi quali sono quello dei Marx e quello di Allen? E ancora: si può confrontare il lavoro di un autore come Allen con le trovate sicuramente geniali dei Marx che però venivano immesse in prodotti su cui essi avevano un ben limitato controllo?

[15] Eyles 1966.
[16] Celati 1976.
[17] Come noto, Bergson ha spiegato la natura del riso anche come risposta ad un uomo reso troppo simile ad un oggetto.
[18] Fabrizio Borin, *Woody Allen*, Gremese Editore, Roma 1997.
[19] Sta in: Guido Fink - Gabriella Morisco (a cura di), *Il recupero del testo. Aspetti della letteratura ebraico-americana*, CLUEB, Bologna 1988.
[20] La Polla 1988.
[21] F. Hirsch, *Love, Sex, Death, and the Meaning of Life*, 1981, op. cit. in La Polla 1988.
[22] Luca Finatti, *La messa in scena umoristica della coscienza ebraica*, in AA.VV., *Omaggio a Woody Allen*, «Garage», n. 7, Paravia, Torino 1996.
[23] Stig Björkman, *Woody su Allen*, Laterza, Roma-Bari 1994.
[24] La Polla 1988.

L'ebraicità stessa della loro comicità che dovrebbe legarli è in realtà molto diversa. I Marx, come nota La Polla in *Il riso, la morte e i diavoli*, ancora su Woody Allen e i fratelli Marx[19], sembrano dimenticare la loro ebraicità, non ne fanno riferimento diretto, a differenza di Allen che rende l'identità ebraico-americana una «metafora della condizione umana», di una situazione universale.

L'ebraicità dei Marx si mostra piuttosto nel loro scagliarsi contro l'ordine borghese, nel loro gioioso danzare tipico dello spirito hassidico, mentre il personaggio di Allen inizialmente lotta proprio per entrare nel mondo che i Marx vogliono sovvertire (una volta dentro quel mondo però Allen non esiterà a sottolinearne le contraddizioni e i conflitti morali che lo animano).

Mentre i Marx sono degli outsider contenti di esserlo, il mondo a cui con difficoltà il personaggio di Allen cerca di adeguarsi (fino al paradosso di *Zelig*) non lo spinge a creare un allegro caos: i Marx invadono lo spazio, lo modificano e ballano in esso, mentre il personaggio di Allen fa parte di una generazione di origine ebraica ormai inglobata nella civiltà occidentale americana con tutte le sue luci ed ombre, in cui i balletti sono diventati «balletti di idee»[20].

L'approccio del personaggio di Allen verso la realtà esterna è all'opposto della aggressione fisica praticata dai Marx; in quanto incarna uno *schlemiel* (etimologicamente "mandato via da Dio"), come scrive Foster Hirsch, Allen ha un «*penchant for catastrophe*» e una «*ability to survive it*»[21]. E, come Finatti spiega, «è ormai comune associare ai personaggi interpretati da WA il "tipo" dello schlemiel. Judith Sandor indica come sua caratteristica distintiva il sentirsi disarmato nell'affrontare situazioni nelle quali non avrebbe voluto trovarsi»[22].

È la vita che sembra aggredirlo e da ciò deriva l'atteggiamento generalmente difensivo del personaggio di Allen che per lo più si trova costretto ad adeguarsi alle situazioni (talvolta sorprendenti) che lo vedono protagonista: rivoluzioni in paesi sudamericani (*Bananas*); il risveglio duecento anni dopo una operazione chirurgica (*Sleeper*); la morte non naturale di una vicina d'appartamento (*Manhattan Murder Mystery*); improbabili relazioni amorose che diventano presto fonti di pericolo (*Love and Death*, *Broadway Danny Rose*).

Se i Marx venivano definiti da Eyles come i più eroici comici di tutti i tempi, il personaggio di Allen (è bene ricordare che Allen stesso circa questo personaggio ammette: «in realtà non penso di poter recitare altre parti. Non penso di essere un vero attore. Penso di essere un comico di un certo tipo perciò posso fare solo certe cose» e «io e i miei personaggi possiamo assomigliarci ma non siamo la stessa cosa»[23]) sembra cercare di difendersi dall'intervento molesto di agenti esterni nella sua vita: in *Play It Again Sam* la moglie accusa il protagonista di essere un uomo che guarda la vita, un incapace ad agire.

La vigliaccheria del personaggio emerge in tutti i film appena citati ed è spesso presente anche la paura delle malattie, sempre come agente esterno da temere: ce ne sono esempi in *Play It Again Sam* ed in *Hannah and Her Sisters*, film in cui teme di avere un tumore al cervello. Non solo ipocondriaco, ma anche «claustrofobico di fama mondiale» (come recita Allen in *Manhattan Murder Mystery*) e inadatto alla vita di campagna (come Alvy dichiara in *Annie Hall*: «*The country makes me nervous. There's... You got crickets and it-it's quiet... there's no place to walk after dinner*», e come già Boris aveva anticipato in *Love and Death*: «Per me la natura è... non so... i ragni mangiano gli altri insetti, i pesci grandi mangiano i pesci piccoli e certe piante mangiano le altre piante ... come un enorme ristorante»).

Il personaggio di Allen fa anche largo uso della cura psicoanalitica, ma, come ricorda La Polla (citando il libro di Maurice Yacowar *Loser Takes All*), Woody si limita ad esprimere una "*modern alienation*" che è la "*general experience of modern human man*"[24]: si è integrato nella società e se ne è "ammalato" (e allora i Marx erano follemente "sani"...). È evidente che il mondo in cui Allen è cresciuto (dopo la seconda guerra mondiale) è ben diverso da quello degli inizi del secolo in cui si sono formati i Marx.

Se i fratelli Marx facevano volontariamente a pezzi oggetti, camere e teatri, il personaggio di Allen, da bravo *schlemiel* goffo e imbranato, subisce la ribellione degli oggetti più diversi (armadietti, asciugacapelli, armi, puddings, registratori) e la subisce anche nei film della seconda fase, da *Annie Hall* in poi, in cui, comunque, la trama comica si mescola a quella drammatica e in cui Allen interpreta personaggi ormai affermati professionalmente (è di volta in volta scrittore per la televisione, regista di documentari, professore universitario, membro di un ufficio legale o di una casa editrice, giornalista sportivo, ecc.).

Dalla sua posizione protetta e sempre attento alle possibili aggressioni esterne, l'autore Woody Allen ha fatto del contenuto dei suoi film (delle serie riflessioni in essi contenute) la sua personale forma di attacco contro la società di cui egli stesso fa parte, una società ormai più sottilmente crudele e ipocrita di quella stigmatizzata, dall'esterno di essa, dai Marx.

Valentina Cordelli

Bibliografia

Alessandro Bernardi, *Il gioco e la ricerca nelle "gags" dei Marx Brothers*, in «Cinema Nuovo», n. 236, agosto 1975.

Gianni Celati, *Il corpo comico nello spazio*, in «Il verri», n. 3, novembre 1976.

Allen Eyles, *The Marx Brothers. Their World of Comedy*, A. S. Barnes and Co., New York 1966.

Franco La Polla, *I baffi di Groucho*, in «Il Verri», n. 3, novembre 1976.

Franco La Polla, *Il riso, la morte e i diavoli: ancora su Woody Allen e i fratelli Marx*, in AA.VV., *Il recupero del testo. Aspetti della letteratura ebraico-americana*, CLUEB, Bologna 1988.

Andrea Martini, *I Marx. Chico, Groucho, Harpo e Zeppo Marx*, La Nuova Italia, Firenze 1980.

AA.VV., *Omaggio a Woody Allen*, «Garage», n. 7, Paravia, Torino 1996.

Fabrizio Borin, *Woody Allen*, Gremese Editore, Roma 1997.

Stig Björkman, *Woody su Allen*, Laterza, Roma-Bari 1994.

Elio Girlanda - Annamaria Tella, *Woody Allen*, La Nuova Italia, Firenze 1990.

Woody Allen, *Hannah and Her Sisters*, Random House, New York 1987.

Four Films of Woody Allen: Annie Hall, Interiors, Manhattan, Stardust Memories, Faber and Faber, London 1983.

AKIRA

Trentotto anni dopo la Terza Guerra Mondiale

La storia di Akira

1

Siamo nel 2030 a Neo-Tokyo City, trentotto anni dopo la Terza Guerra Mondiale. Sulle rovine della "città vecchia", dove durante il conflitto era caduta la prima bomba nucleare, si sta progettando di costruire il quartiere olimpico (foto n. 1).

Kaneda e i suoi amici, una banda di delinquenti minorenni, fanno una corsa in moto all'interno della città proibita, e sulla strada incontrano un terrificante bambino con la faccia da vecchio, "Numero 26", che possiede straordinari poteri telecinetici.

Tetsuo, l'amico più stretto di Kaneda, nel tentativo di evitarlo, cade dalla moto e si infortuna, mentre "Numero 26" sparisce misteriosamente (foto n. 2).

In un locale Kaneda conosce Kay, una ragazza che fa parte del Movimento di Resistenza, un'organizzazione di terroristi che sta cercando di sottrarre al controllo dei militari i bambini mutanti. Questi ultimi sono creature bizzarre, con il corpo da bambino e il volto da vecchio, proprio come "Numero 26". Tuttora sono sotto il controllo del Governo, che li tiene reclusi in una specie di asilo incantato, circondati da orsacchiotti e altri pupazzi di pelouche, e da giochi *kawaii*. Prima della Terza Guerra Mondiale, questi strani esseri sono stati congelati durante la loro infanzia in seguito ad una serie di studi ed esperimenti che li aveva trasformati in mutanti dotati di enormi poteri psichici e telecinetici. Essi sono contemporaneamente accettati ed emarginati, sfruttati e temuti.

2

Dopo una rissa Kaneda e Kay si trovano nuovamente di fronte a "Numero 26", che Kaneda vuole punire per l'incidente accaduto a Tetsuo. Intervengono misteriosi soldati e ne consegue l'ennesimo scontro a fuoco, nel corso del quale si scopre che "Numero 26" non è il temuto Akira ma Takashi, un altro bambino mutante con poteri telecinetici. Kaneda minaccia Takashi che si trova in preda ad una crisi di astinenza, e quest'ultimo reagisce provocando un violento terremoto.

Takashi viene ricatturato dal Colonnello, sotto il cui controllo si trovano anche tutti gli altri bambini dotati di poteri extrasensoriali, tra i quali Masaru, "Numero 27", un avvizzito bambino; la gracile Kiyoko, "Numero 25"; e la cieca Lady Miyako, "Numero 19", ora leader di un movimento religioso (foto n. 3). Nel frattempo Tetsuo, ferito, viene portato all'ospedale dai soldati. Il Colonnello, appreso dai medici che il giovane delinquente può servirsi di un'incredibile e pericolosa forza del pensiero, decide di impadronirsi di lui. Tetsuo diventerà "Numero 41" e sarà il più grande nemico di Kaneda.

3

Tra tutti i bambini, il più potente è "Numero 28", Akira, un bambino docile ed enigmatico che è stato tenuto per quarant'anni in ibernazione dopo che, con il potere della sua mente, aveva provocato la Terza Guerra Mondiale (foto n. 4). Risvegliato dall'ambizioso Tetsuo, Akira, in conseguenza del trauma subito, devasta la città di Neo-Tokyo. Il Giappone è in stato di emergenza. Nella parte occidentale della città sta per sorgere il Grande Impero di Tokyo, una monarchia con Akira al trono e Tetsuo come ministro (foto n. 5).

Intanto, gli eserciti del mondo riuniscono le proprie forze militari per costituire un corpo speciale con lo scopo di sterminare Akira, anche a costo di sacrificare molti innocenti e la stessa città di Neo-Tokio.

In un'impressionante cornice di morte e distruzione, Tetsuo subisce una serie di mostruose metamorfosi che lo trasformano in un nuovo essere, al di là dell'umano.

Nella zona orientale della città, Lady Miyako accoglie i profughi nel suo tempio, dove è aiutata da Kiyoko e Masaru. I monaci, dotati anch'essi di poteri psichici, convincono Kay, che è una potente medium, a combattere Tetsuo. Attraverso di lei i monaci sono in grado di riunire i loro poteri e colpire come se fossero una sola persona (foto n. 6). Terrificante e insieme patetico, incapace di controllare i nuovi poteri che scopre di avere, Tetsuo è un adolescente che oscilla tra l'umano e l'inumano, che sfrutta ma al contempo rinnega il suo nuovo potenziale. Egli distrugge parte della luna causando cataclismi anche sulla terra. Uccide chiunque incroci sulla sua strada, per assorbire da essi nuove energie. Tutti sono decisi ad ucciderlo prima che diventi un altro Akira.

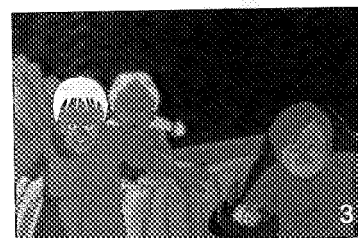
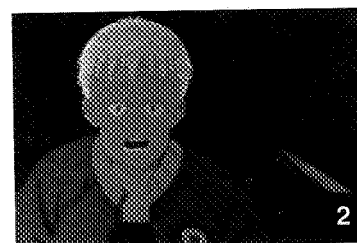
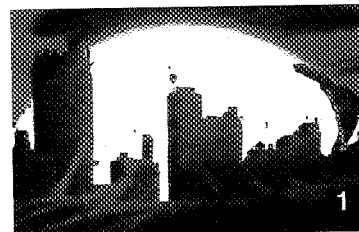
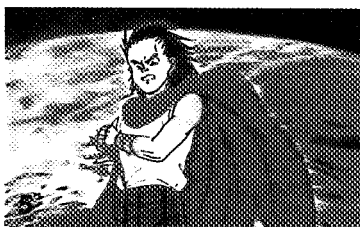
4

Poco più tardi, Tetsuo si trova impegnato allo stadio in un altro duello con Kay e Kaneda, che usano contro il loro nemico laser telecinetici. La situazione è sull'orlo della catastrofe. Dalla flotta dell'esercito internazionale si alza una squadra di bombardieri per colpire Neo-Tokyo, mentre viene armato un potente cannone laser satellitare per distruggere lo stadio nel quale si trovano Tetsuo e Akira. Ma prima che il cannone riesca a sparare, Tetsuo si impadronisce della micidiale arma e colpisce la flotta. Tornato sulla terra, Tetsuo, stravolto anche dalla morte della sua ragazza Kaori, si accinge a distruggere Lady Miyako e tutti coloro che incontra, fra cui Kay e Kaneda. La prima gli sfugge, mentre il secondo viene fagocitato dall'ex compagno di scorribande. Nel frattempo Tetsuo viene ferito da Lady Mikayo e i suoi assistenti uniscono i loro poteri per annientarlo. Ma l'eroico tentativo fallisce: Miyako viene uccisa, riuscendo però prima ad entrare in contatto telepatico con Kay e a permetterle di interrompere la concentrazione di Tetsuo, rendendolo così vulnerabile. Anche Kaneda entra in contatto con Lady Miyako, la quale gli rivela che Akira e Tetsuo, nonostante siano stati creati in laboratorio e abbiano provocato numerose catastrofi, costituiscono uno stadio importante per l'evoluzione della specie umana: la loro infanzia è stata sacrificata per promuovere un mutamento radicale dell'umanità, della quale ora anche lui stesso e Kay rappresentano le speranze. Lady Miyako spiega inoltre a Kaneda l'avvenuto: per anni gli scienziati, somministrando ai bambini dei potenti fertilizzanti, hanno cercato di creare nei laboratori una razza sempre più forte. Molti esperimenti non sono riusciti e numerosi bambini, lasciati a se stessi, hanno trovato la morte (foto nn. 7-8-9).

Kaneda, come in un sogno, rivede un momento della sua infanzia: lui e Tetsuo in un parco giochi. Non distingue più ciò che è reale da ciò che non lo è, rischiando di finire fagocitato da Tetsuo trasformatosi mostruosamente (foto n. 10).

Per fortuna Kay lo chiama in tempo, permettendogli di tornare alla realtà.

Intanto le distruzioni continuano. Sul posto sono arrivati i carri armati dell'Esercito di Pace inviato dalle Nazioni Unite per ripristinare l'ordine e soccorrere i profughi.

Kaneda e il suo gruppo intimano ai militari di lasciare al più presto il loro territorio al confine del quale è issato uno striscione: «*Great Akira Empire!*».

Kaneda e Kay si oppongono coraggiosamente all'entrata dell'esercito, sono pronti a battersi, non vogliono permettere alcuna interferenza da parte dei grandi, fino a quel momento cinici distruttori piuttosto che garanti di pace per le nuove generazioni. Infine i due ragazzi sfrecciano verso la loro città del futuro gridando a squarciagola: «Conserviamo vivo nei nostri cuori il ricordo di Akira!».

Come all'inizio della vicenda, anche il finale si colora e prende significato con una corsa dei ragazzi in sella alle loro veloci moto, immagine della libertà da loro sempre inseguita. Questa volta non sarà un girare a vuoto, ma un correre verso un luogo a loro misura, dove aspirazioni e sogni forse potranno venire realizzati.

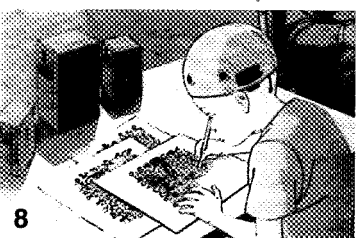
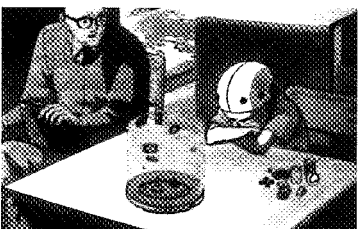
Analisi del fumetto

Akira, manga di Katsuhiro Otomo, è un fumetto di fantascienza apparso in Giappone dapprima in versione cartacea (1982) e, successivamente, nella sua trasposizione cinematografica (1987). Dopo aver riscosso un enorme successo nel paese d'origine, *Akira* è diventato rapidamente un *cult* anche in Europa e negli Stati Uniti.

Il primo numero dell'edizione italiana, a cura della Glènat Italia, risale all'aprile 1990. Nell'aprile 1997 (nº 37) la Marvel ha preso il posto della Glènat, non più in grado di garantire una uscita regolare del fumetto. Ciò ha comportato anche delle modifiche evidenti al formato e alla veste grafica, che presenta una colorazione più brillante e stampa su carta lucida di qualità nettamente superiore a quella delle precedenti edizioni.

L'avventura di *Akira* si è conclusa con il nº 38, uscito il 13 giugno 1997. Gli affezionati lettori hanno dovuto attendere molto tempo per questo sospirato finale. La Marvel Italia, considerato il successo ottenuto da questa saga, ne ha riproposto già dallo scorso autunno la pubblicazione, con un particolare degno di nota: il *manga* di Otomo ha perso i suoi colori riacquistando l'originale veste in bianco e nero.

Il fumetto inizia con una tavola a piena pagina, raffigurante una grande nube sopra il mondo, un bagliore bianco causato dall'esplosione di un ordigno nucleare (foto n. 11). In alto, centrata e di forma rettangolare, una didascalia esplica l'accaduto in un *lettering* essenziale in stampatello minuscolo che si staglia sullo sfondo nero dello spazio cosmico:

«Alle 14.30 del 6 dicembre 1992
un nuovo tipo di bomba esplose sull'area
metropolitana del Giappone».

Fin dall'inizio del fumetto si può notare come l'aspetto maggiormente curato di questo *manga* sia il disegno, che presenta una linea ben modulata infittita da una tessitura ben sviluppata fatta di incroci di linee, tratteggi e retini. Nessun segno è eseguito a caso, tutto è definito con precisione e tende ad un'efficace rappresentazione dei personaggi e degli ambienti entro i quali questi si muovono.

Il fumetto nasce originariamente in bianco e nero. Nel 1988 Katsuhiro Otomo si trova a New York e comprende che il lettore americano non è ancora preparato ad accettare un fumetto privo di colori. La Marvel e il responsabile della divisione "Epic" Archie Goodwin interpellano Steve Oliff, il migliore colorista sulla piazza, che ha da poco ultimato la colorazione di *Blackhawk* di Howard Chaykin. Oliff capisce che per l'edizione americana di *Akira* c'è bisogno di una soluzione originale: per un fumetto così sapientemente disegnato non basta l'uso dei tradizionali colori piatti. Egli pensa ad una colorazione computerizzata, grazie alla quale *Akira* non solo diventerà un *manga* di successo anche negli Stati Uniti, ma suggerirà molteplici innovazioni nella colorazione dei comics.

La colorazione di *Akira* infatti è sempre di grande effetto. I toni caldi, usati anche nelle tavole monocrome in tutte le loro sfumature, vengono solitamente impiegati a sottolineare la rabbia e la violenza che caratterizzano le scene d'azione. Ai toni freddi viene lasciato invece il compito di rendere l'atmosfera di morte e devastazione che ne consegue o caratterizzare certi ambienti asettici come l'asilo-prigione, l'ospedale o il laboratorio e accentuare il pallore dei volti dei bambini.

I personaggi si presentano come caricature marcate, anche se i medesimi tratti sono spesso riconoscibili in più volti. Ovviamente ci sono anche dei personaggi dai tratti più originali, quali ad esempio il Colonnello e Joker (foto n. 12). Ma nei ragazzi c'è una certa uniformità. La stessa ragazza Kay è alquanto mascolina e simile a Kaneda.

Qui lo scopo della caricatura non è quello di mettere in risalto l'aspetto grottesco delle figure, ma di rendere più coinvolgenti le situazioni da incubo, da allucinazione, attraverso un'esasperazione espressiva particolarmente evidente soprattutto in determinati momenti che riguardano le trasformazioni dei personaggi. Si può quindi notare un ribaltamento della funzione classica della caricatura, generalmente usata per rendere la lettura più semplice e immediata. Qui infatti la caricatura non rende le figure più leggibili; le complica anziché semplificarle, rallenta la lettura invece di accelerarla, come se volesse costringerci anche a vedere al suo interno molti particolari che non vedremmo con una lettura più veloce. Il tutto per accentuare l'aspetto drammatico del fumetto.

Le figure umane sono generalmente meno curate nei dettagli rispetto alle ambientazioni (la città, la scuola) o ai mezzi ed equipaggiamenti militari.

La prospettiva viene sapientemente usata con effetti di grande realismo, le tavole sono ricche di angolazioni sempre diverse. Spesso, al fine di aumentare l'impressione di profondità, viene usata anche la prospettiva dall'alto. In altri casi l'effetto di profondità viene creato solo sulla base dei rapporti di dimensioni tra le figure umane (foto n. 13). Ciò appare particolarmente evidente nelle tavole che rappresentano la città distrutta in seguito agli arrivi dei militari e dei loro poderosi mezzi o in quelle in cui sono rappresentate tante figure in movimento (cfr. ad esempio i numeri 37 e 38).

La suddivisione spaziale delle immagini di grandi dimensioni permette di organizzare al loro interno la contemporaneità di piccoli eventi dislocati in luoghi diversi, che si sarebbero altrimenti dovuti rappresentare come una serie di scene consecutive.

Nei momenti di forte tensione il tempo di lettura si fa molto veloce, poiché, a parte l'inserto di qualche rumore, non sono presenti didascalie, al massimo qualche *balloon* con espressioni di panico. Lo sguardo corre su immagini che parlano da sole. Nel fumetto di Otomo il testo scritto non diventa mai predominante.

Il tipo di inquadratura è molto variabile, il che permette un gioco di giustapposizioni di piani. Vengono usati espedienti dinamici come l'angolazione obliqua o verticale dell'inquadratura che dà più movimento all'azione. Il fumetto rapisce l'occhio del lettore trascinandolo dentro la scena.

9

L'aspetto visivo e grafico delle tavole è molto curato e imprevedibile. È gradevole all'occhio e funzionale alla storia. Pagina dopo pagina, viene creata un'atmosfera di forte tensione emotiva, così ben descritta nei particolari da non richiedere l'uso di didascalie. Queste ultime potrebbero talvolta facilitare la lettura fornendo qualche indicazione in più relativamente all'ambiente in cui si svolge la vicenda, invece in *Akira* lo sviluppo della storia è esclusivamente affidato all'andamento del disegno o tuttalpiù a qualche sintetico *balloon*. La struttura della pagina è quindi molto libera, con un numero sempre variabile di vignette, e pronta a tutti i giochi di dinamizzazione e volumetria. A volte una vignetta può occupare l'intero spazio della pagina, per esempio quando deve introdurre il tema della storia o presentare vedute catastrofiche; altre volte ha dimensioni più piccole e assume le forme più bizzarre, specie quando ha il compito di visualizzare gli stati d'animo e la schizofrenia dei personaggi.

Akira è un fumetto che, specie nei momenti cruciali della vicenda, ricorda la spettacolarità del grande cinema d'azione. Otomo riesce a comunicare al lettore il senso della durata dell'azione attraverso sequenze di immagini che, grazie a una sorta di "connettivo temporale" riescono quasi a superare la loro natura di istantanee. La rappresentazione di una serie di istanti si trasforma così nella rappresentazione di una durata.

L'uso di segni metaforici relativi al movimento dei personaggi viene qui sostituito da un ottimo uso della prospettiva e dalla visualizzazione grafica dei rumori dell'azione (foto n. 14). Lo spazio che in *Akira* viene dedicato a questi ultimi è decisamente ampio. Essi compaiono spesso, accompagnando le azioni distruttive e le catastrofi. Non avendo dimensioni eccessive, svolgono la loro funzione senza distogliere l'attenzione del lettore dalle scene.

10

Soprattutto nei primi numeri di *Akira*, risulta evidente la fondamentale funzione ritmica dei dialoghi, che intervenendo specialmente nei momenti di minore tensione emotiva, impongono alla lettura un ritmo più lento. L'assenza della parola che caratterizza le scene d'azione porta invece ad un ritmo di lettura incalzante.

È la notevole capacità grafica dell'autore e la sua abilità nello strutturare visivamente le varie fasi della vicenda a rendere superfluo l'uso di lunghe didascalie letterarie e di dialoghi. Anche i salti spazio-temporali vengono resi senza l'utilizzo di didascalie, ma ricorrendo ad espedienti di tipo cinematografico, quale ad esempio l'inserimento di inquadrature generali ogniqualvolta muta il contesto dell'azione (foto n. 15). Per ampliare le sue potenzialità narrative, Otomo ricorre volentieri anche ad altri modi di raccontare tipici del cinema, quali il flashback e il ralenti. In tutto il fumetto il succedersi delle inquadrature da lui disegnate fa pensare al movimento di una macchina da presa che si sposta con continuità a sottolineare eventi ed emozioni.

Akira e la società giapponese contemporanea

11

Per poter comprendere fino in fondo ciò che il fumetto *Akira* rappresenta e perché sia diventato un modello così seguito fra i giovani non solo giapponesi, è necessario penetrare nel contesto sociale in cui è stato generato.

Akira è il prodotto di una società, come quella orientale, che a partire dai tardi anni Settanta ha cominciato a dare grande importanza alla "questione giovanile". L'universo dei giovani ha iniziato a preoccupare seriamente la società giapponese nel 1977, il cosiddetto "anno dei suicidi". Di fronte al gesto estremo di molti adolescenti e ragazzi delle elementari, le autorità istituzionali, i mass media e le famiglie direttamente colpite dal problema furono incapaci di dare spiegazioni a quanto accaduto. Era chiara la frattura che separava il giovane dal resto della società tradizionale. Non che la questione giovanile non fosse stata precedentemente presa in considerazione, ma mai i termini del problema erano stati di tale gravità.

Se negli anni Sessanta l'opposizione giovanile era legata alle battaglie di idee e alle ideologie, a messaggi decisi, volti ad attirare l'attenzione del mondo degli adulti, dagli anni Ottanta in poi essa si è spostata su un terreno più propriamente simbolico, legato al corpo, alla sessualità. Come afferma il sociologo Sakurai Tetsuo nel suo saggio del 1995 *Giovani che hanno perso la memoria*, i ragazzi oggi si possono descrivere in termini di privazione, di "mancanza"; sono apatici, apolitici, amorali. Non sono più i loro messaggi, le loro rivendicazioni a spaventare il mondo degli adulti: quello che fa paura è il loro essere silenti, enigmatici, incomprensibili, isolati ed avvolti dal suono del loro inseparabile walkman.

12

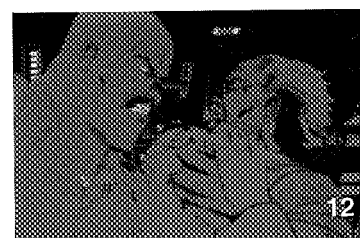
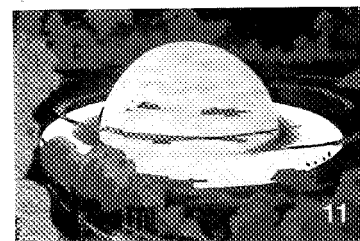
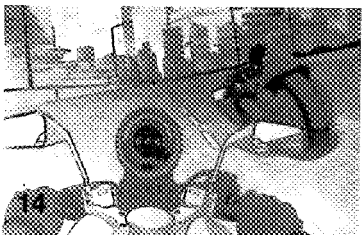
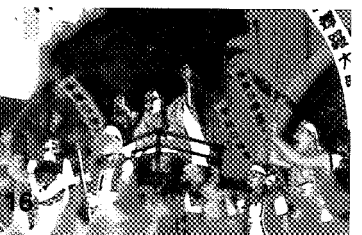
Molti antropologi, sociologi e psicologi hanno cercato di dare spiegazioni a questo profondo disagio giovanile. La maggior parte degli studiosi che si sono occupati di questo universo hanno notato un atteggiamento comune tra i giovani: il rifiuto della maturità, come se ci fosse nel ragazzo la volontà di protrarre indefinitamente la fase liminare dell'adolescenza, nel tentativo di sottrarsi ai riti di passaggio che segnano l'ingresso nel mondo degli adulti. Il rifiuto di crescere, noto anche come "sindrome di Peter Pan", potrebbe spiegare i comportamenti anomali dei ragazzi e il loro stesso desiderio di togliersi la vita.

L'antropologo Hoshino Katsumi (1984) parla con toni preoccupati di "progresso regressivo": ad una vita materiale comoda, facilitata dai prodotti del progresso, corrisponde nel giovane una vita interiore paradossalmente fragile e deleteria per il suo stesso equilibrio mentale. Incapaci di camminare con le proprie gambe, i giovani si ammalano facilmente, specie di malattie di natura psicologica (anoressia e bulimia), incapaci di raggiungere serenamente un'identità e maturità sentimentali e sessuali.

Hoshino Katsumi è convinto che i personaggi dei *manga* siano la chiara rappresentazione di tale regressione. Mentre leggiamo le sue analisi e le sue conclusioni, immaginiamo centinaia di universitari assorti nella lettura dei loro *manga* preferiti, come se non volessero uscire dal comodo e protettivo campus universitario, spaventati dall'idea di doversi confrontare con la società. Si dice che essi imparino le teorie di Marx e di Freud dai fumetti. Questi ultimi sono molto radicati nella cultura giovanile giapponese e vengono letti con grande passione. A questo proposito, il saggio del sociologo Sakurai Tetsuo (1985) evidenzia quale dialogo appassionato si instauri tra il ragazzo e gli eroi di carta dei fumetti. Il giovane perde l'interesse per la vita concreta e si rifugia in un mondo sempre nuovo e sorprendente, fatto di personaggi detentori di poteri soprannaturali. Sono proprio queste forze paranormali ad attrarre i giovani, tanto da provocare una vera e propria preoccupante rinascita della tradizione dell'occulto in Giappone, detta "Terzo risveglio religioso", di cui sono i veri protagonisti. Questo atteggiamento rivela una chiusura rispetto allo spazio sociale, un ripiegarsi su se stessi, un modo per "sconnettersi" dalla realtà circostante.

Ancora una volta è il sociologo Sakurai Tetsuo a dare voce a questi comportamenti:

«La scomparsa della mediazione del linguaggio porta alla perdita della capacità comunicativa nel giovane, al quale non rimane che un canale silente per rapportarsi al mondo, per "muovere" quanto lo circonda: il potere della mente».

13

Ed è proprio questo "potere della mente" il punto di partenza, il fulcro, il tema angosciante che il fumetto *Akira* tratta e sviluppa, riflettendo il malessere giovanile contemporaneo e introducendo nella vicenda tutti gli elementi problematici che hanno scatenato un processo di crisi generalizzata, indotta nei giovani dalla società dei consumi, che stimola ma non acquieta mai veramente il vortice dei desideri inconfessabili.

In *Akira* non vi è alcuna linea morale, alcuna coordinata etica tranquillizzante. Come scrive Susan J. Napier (1993), «*Akira* non offre altro che "paesaggi dispotici", "luoghi del panico", fine a se stessi».

Nessuna figura viene presentata sotto una luce positiva. I personaggi più cinici e brutali sono incarnazioni del sistema politico ed educativo, figure d'autorità come quelle del Colonnello, dei professori, degli scienziati. In confronto a loro, la banda dei motociclisti, il Movimento di Resistenza, il piccolo gruppo grottesco dei mutanti ispirano quasi simpatia.

L'ambiente metropolitano, nel quale Kaneda e Tetsuo sfrecciano con le loro potenti moto, appare freddo e distante. In questo spazio buio e dalle distanze dilatate, i due ragazzi si sentono i veri padroni della strada. Essi rappresentano delle tipiche figure di *otakuzoku*, espressione con cui vengono indicati i giovani maschi introversi appassionati di videogame, maniaci di cybercultura trasgressiva e di *manga*. Gli *otaku* sono rappresentanti di una controcultura dalle precise valenze politiche, estetiche, esistenziali. Sono temuti per l'atteggiamento autistico e antisociale; per le loro collezioni di *splatter-movies* e per il genere di materiali di cui vanno continuamente in cerca sulle reti telematiche, finalizzati al soddisfacimento delle loro fantasie sessuali e violente. Questi comportamenti hanno dato origine in Giappone a fenomeni criminali i cui protagonisti sono giovani killer capaci di uccidere a sangue freddo vecchi barboni, professori e bambine, imitando le gesta brutali dei personaggi dei loro *splatter-movies* preferiti.

14

A ben guardare Tetsuo, Kaneda e gli altri ragazzi della banda sono ben lontani dal modello *otaku*, che continua ad essere fonte di numerosi pregiudizi. Essi cercano soltanto di sopravvivere in un contesto difficile, avaro di speranze per un futuro migliore. La strada per loro significa libertà, potenza. Gli hobby e tutto ciò che li appassiona danno loro molta più sicurezza della scuola, dove passano pochissimo tempo.

L'istituzione scolastica, anch'essa in parte colpevole di questo stile di vita, viene rappresentata nel fumetto come un'entità precaria e per niente rassicurante. La scuola è per i ragazzi un ambiente come tanti altri, un luogo di incontro, e più spesso di scontro con ostili professori assai poco umani. Gli studenti, non stimolati intellettualmente, durante le ore di lezione preferiscono chiudersi in se stessi leggendo i loro fumetti, soprattutto quelli melodrammatici di ambientazione scolastica, i cosiddetti *gakumero manga*, rivolti, dalla fine degli anni Settanta, ad un pubblico maschile. I protagonisti di questo genere sono dei ragazzi timidi, sempre impacciati e incapaci di prendere l'iniziativa di fronte alla ragazza di cui sono innamorati. Lo stereotipo del tipico lettore di *gakumero manga* sembra essere quello del giovane attratto da candide bambine ancora lontane dai tratti tipici della sessualità matura. Il *gakumero manga* rappresenta l'impero della purezza virginale e forse a noi occidentali può far sorridere sapere che il giovane appassionato di questo genere fumettistico prima della lettura è solito compiere alcuni gesti rituali caratteristici, tra cui quello di lavarsi le mani, gesto che, al contrario, il giovane lettore di *gekiga manga*, un genere destinato ad un pubblico adulto e le cui vicende trasudano corruzione, violenza e sesso, è solito fare, al contrario, solo al termine della lettura, proprio per il fatto di essere venuto a contatto con una simile materia.

15

Uscendo dalla scuola prima che siano terminate le lezioni, i ragazzi giapponesi, come molti dei giovani protagonisti del fumetto di Otomo, si ritrovano a chiacchierare nei giardini prefabbricati dei centri commerciali, universi incantati, veri templi del kitsch e del fiabesco. È nel contesto di questi ambienti artificiali, fuori dal dal tempo e dallo spazio reali, che si è diffuso in Giappone un altro fenomeno culturale particolarmente bizzarro. La cultura *kawaii*, con la sua linea di gadget che rimandano ad un immaginario infantile e mellifluo, i suoi oggetti superflui venduti a giovani di tutte le età in un mercato in continua espansione, è l'ennesima riprova del processo di infantilizzazione che ha investito la società giapponese.

Kawaii significa letteralmente "carino", "tenero", "dolce". Ma *kawaii* è anche un modo di parlare, di essere e di scrivere, uno stile che può essere riconosciuto anche da noi occidentali nei *post scriptum* dei racconti di Banana Yoshimoto, dove l'autrice si rivolge in modo colloquiale ai suoi lettori come una amica del cuore.

16

Esiste anche una grafia *kawaii*, fatta di nuvolette, cuoricini, stelline dalla forma tondeggiante che servono a marcare graficamente i discorsi fatti dagli adolescenti; i *shojo manga* (fumetti per ragazze) ne sono pieni zeppi. Alle ragazze giapponesi piace perdersi nella realtà idealizzata, fatta di immagini stereotipate, dove i soggetti sono per lo più storie di amori platonici, vicende di ragazzine bionde con occhi grandi alla Candy-Candy travolte d'amore per professori inflessibili, eroici cavalieri belli e irraggiungibili.

È curioso scoprire in questi *manga* la presenza sempre più evidente del tema dell'omosessualità, che nei cartoni animati giapponesi diffusi in Italia nella prima metà degli anni Ottanta appariva ancora piuttosto nascosto, e che oggi ha assunto toni meno innocenti e indiretti.

Altrettanto interessante è scoprire il forte legame che unisce i *shojo manga* ai film del terrore, specialmente ai thriller di Dario Argento. Giorgio Amitrano, traduttore italiano dei romanzi di Banana Yoshimoto, ha evidenziato le influenze che questo genere cinematografico ha avuto su molti *manga*. Sembra che le adolescenti giapponesi abbiano una particolare predilezione per il film *Phaenomena* e per la figura della sua protagonista, perfetta eroina in stile *shojo manga*. Storie simili a quella raccontata nel film - afferma Amitrano - «offrono alle giovani giapponesi l'opportunità di identificarsi nelle vicende della protagonista, sublimando la paura del sesso in una rappresentazione di orrori con catarsi finale e recupero dell'innocenza».

Questi *shojo manga* spopolano perfino tra i maschi, tanto che sono addirittura sorti dei veri e propri club maschili di fans appassionati a questo genere. Il lettore a cui il fumetto *Akira* si rivolge, un lettore capace di entusiasmarsi per le vicende che vi sono rappresentate, appartiene a quella generazione contemporanea chiamata *shintjinrui* ("la nuova razza umana"), termine entrato negli anni Ottanta a far parte del linguaggio comune. La generazione *shintjinrui* è quella di chi non conosce la vera guerra, eppure combatte ogni giorno anche virtualmente contro mille mostri, spesso prodotti dalla sua stessa mente. Una generazione di giovani che continuano ad essere un enigma per gli adulti, i quali non sanno spiegarsi chi veramente essi siano e cosa pensino, quali siano i loro valori e loro logica, tanto da essere spesso portati a considerarli quasi dei robot o degli automi. Negli anni Ottanta si è diffusa nei paesi occidentali una voce sconcertante secondo la quale alcuni giovani giapponesi sarebbero stati usati per strani esperimenti finalizzati alla creazione in laboratorio di una razza superiore.

Ed ecco questa "nuova razza" apparire in *Akira*, una "razza mutante", fragile e allo stesso tempo terribile, coccolata e al tempo stesso temuta, esorcizzata ed analizzata. Una razza che inizia a prendere coscienza dei propri "nuovi poteri", della propria diversità rispetto ad un mondo per molti versi malato, contaminato dalle vecchie generazioni che pretendono di continuare ad imporre il loro potere sulle nuove.

I poteri mentali della bizzarra compagine di bambini mutanti, e principalmente di Akira, sembrano essere così incredibilmente forti da sbaragliare tutti e tutto. Né l'autorità scolastica né le forze politiche, né il Movimento di Resistenza né gli scienziati e tanto meno le sette religiose riescono ad arginare la loro forza di pensiero. Ed è forse questo il vero motivo per cui i giovani lettori del fumetto si sono identificati in essi.

Il film

In seguito al successo ottenuto con il fumetto *Akira* (milleottocento pagine ricche di situazioni, personaggi e storie intrecciate), nel film d'animazione Katsuhiro Otomo ripropone l'estetica *manga* esasperandone la crudeltà delle situazioni e la velocità del ritmo.

18

Il cartone animato *Akira* appartiene alla categoria dell'animazione nipponica chiamata *splatterpunk/cyberpunk*, che riprendendo le componenti di base del cinema fantastico *dark* e ultraviolento, raggiunge una sorta di ultradimensionalità cinetica, visiva e orrorifica. È un tipo di produzione ormai ben lontano dalla rassicurante visione del paradiso dei *cartoon* di marca disneyana. Esso si innesta nel nucleo stesso della cultura giapponese, quella delle xilografie e delle stampe popolari come gli *Ukiyo-E*, precursori di una specie di pop art nipponica, colorata, iperreale, stilizzata al massimo grado, arricchita di eroismo e violenza che si manifestano in scenari e *décor* che sembrano presi a prestito dal nostro futurismo.

Già una ventina d'anni fa la violenza dei *manga* e dei film d'animazione giapponesi ha fatto il suo ingresso nel nostro mercato. L'arrivo in Italia dei vari Mazinga e *robot-transformer* scatenò all'epoca un'accesa polemica sugli effetti diseducativi di questi "ufo-robot". Una reazione ben comprensibile in un paese occidentale, culturalmente assai lontano dal sistema di vita giapponese, dove invece questo tipo di espressioni hanno radici ben più profonde. I *manga* riprendono infatti alcune delle componenti di ultraviolenza e di stilizzazione già presenti nel teatro *Kabuki*. Come le arti marziali, essi attingono a quella sinteticità di codici che caratterizza la cultura giapponese e le sue manifestazioni, dalla cerimonia del tè all'ikebana, dall'arte della spada alla scrittura con pennello.

Gran parte delle componenti tradizionali della cultura giapponese vengono raccolte e riproposte nei *manga*, dando vita ad un regime emotivo nuovo e forte che è possibile riscontrare anche nella letteratura nipponica giovanile, come nel cinema concettual-sado-maso, nelle favole nere e tenere di Banana Yoshimoto, nelle sequenze porno di *Tokyo-Decadence* di Murakami, ma che erano già presenti nella produzione letteraria di Yukio Mishima e in quella cinematografica di Akira Kurosawa, e ancora prima nei drammi del teatro classico e nei dipinti antichi.

19

Ma veniamo infine all'adattamento cinematografico. Diversamente dal *manga*, in cui la vicenda si svolgeva nel 2030, ci troviamo qui nel 2019. Già nell'incipit il film dimostra quindi di non seguire fedelmente la collocazione storica della saga. Di quella sembra solo riassumere alcune situazioni, risultando alla fine maggiormente complesso e più difficile da seguire rispetto a quella, anche per quanti avevano già avuto modo di leggere il *fumetto*. Non è sufficiente infatti vedere il solo film per comprendere interamente la storia di *Akira*.

Per quanto riguarda il finale, il film ha, per così dire, "sorpassato" il fumetto, visto che l'epilogo del *manga* è apparso solo dieci anni dopo l'uscita del film, risultando per giunta alquanto diverso.

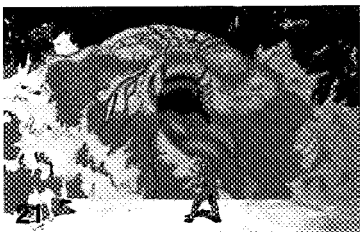
La sequenza che chiude il film ci fa vedere lo "scanner" Tetsuo, diventato pura energia, che trasformandosi in un occhio cosmico lancia il suo grido d'aiuto verso l'impotente Kaneda, rimasto incontaminato. Durante l'ennesima distruzione, questa volta totale, Tetsuo scompare insieme a tutti gli altri mutanti, Akira compreso. Di lui rimane soltanto una pallina di luce che il sorpreso Kaneda riceve nelle mani (dalla foto n. 18 alla n. 23).

20

Particolare attenzione meritano, in generale, i modi con cui Otomo ha trasportato la storia al cinema, rappresentandola con le tecniche proprie dell'animazione. Nel film è l'atmosfera mitica, terrificante che si respira ad avere la meglio sulla trama. Per esempio, non viene mai spiegato con precisione chi veramente sia Akira. Si può solo intuire che egli costituisce una sorta di arma segreta in dotazione permanente all'esercito nipponico e al tempo stesso che egli è una figura carismatica capace di portare l'ordine nella caotica città di Neo-Tokyo. Nel film molte situazioni e ambientazioni sono state eliminate o risultano sfumate, facendo solo da contorno alla storia. Questo approssimato svolgimento del racconto sbiadisce la definizione dei personaggi, per lo più privi di spessore psicologico, come se l'intenzione dell'autore sia stata quella di fissare l'attenzione soprattutto sugli innumerevoli scontri a fuoco tra le diverse compagini. L'aria che si respira nel film è densa di tensione, rabbia, rancore e malcontento. Teatro delle catastrofi è il cuore della città, dove cortei di lavoratori agguerriti contro il governo a causa della esiguità dei salari si incontrano con rumorose squadre di studenti in agitazione per la inefficienza delle istituzioni scolastiche. La situazione già preoccupante peggiora all'arrivo dei fanatici movimenti religiosi, in fibrillazione per l'avverarsi della profezia di Akira; questi ultimi, insieme agli studenti in rivolta, esaltano Tetsuo e la sua potenza distruttiva credendo di riconoscere in lui il nuovo salvatore, l'inviato da Akira (foto n. 16). I veri nemici da combattere sembrano essere i politici al governo.

Akira è stato realizzato tecnicamente alla maniera dei film di Walt Disney, ovvero creando dapprima la colonna sonora e ottenendo così nell'edizione originale il perfetto sincronismo tra il parlato e il movimento labiale dei personaggi. Confrontata con quella disneyana, tuttavia, l'animazione di Otomo può risultare più meccanica nei movimenti, priva delle grazie plastiche cui obbediscono i disegni animati americani (foto n. 17). Essa riesce tuttavia a catturare l'occhio dello spettatore alla stregua di un film avventuroso hollywoodiano.

Il film, sconsigliato ad un pubblico troppo giovane dallo stesso autore e regista, che ne ha impedito la visione a suo figlio, è un'avventura fantascientifica, densa di elementi parapsicologici e sovraumani, che si svolge come un incubo tra violenza, scenari cinematografici abbaglianti da *2001: Odissea nello spazio*, arredi urbani alla *Blade Runner*, azioni brutali degne di *Atto di forza*. Molte sequenze di *Akira* sembrano quelle di una versione nipponica di *Metropolis*, coniugata con il modello della città-*sprawl* decadente e violenta di *1997: Fuga da New York*, con una sensibilità eccessiva per i mostri mutanti. Ad animare queste violente sequenze contribuiscono non poco gli effetti speciali, accompagnati da una colonna sonora fatta di ritmi tribali che invadono l'immagine accentuandone la *suspence*. I suoni digitali e le musiche di Shoji Yamashiro risultano assai ricercati. Essi creano atmosfere al tempo stesso primitive

21

e *high-tech*, tra effetti di percussione molto ritmati, come nella sequenza dell'inseguimento tra motociclisti per le vie di Neo-Tokyo, e sonorità antiche, quasi rituali, e quel clima rumorista e metropolitano che simula il battito del cuore di una città del futuro.

Una strana senzazione può cogliere lo spettatore che ascolta la musica organistica nella parte finale del film, riconoscendola come un'evidente citazione di quei venti minuti di effetti musicali creati da Douglas Trumbull per *2001: Odissea nello spazio.*

Akira è in fondo assai più di un *manga*: in esso sono racchiuse le ansie, le paure collettive di chi ha visto gli effetti delle radiazioni atomiche e di chi ha ascoltato le atroci testimonianze dei sopravvissuti.

L'incubo delle mutazioni genetiche, delle nuove epidemie, della violenta guerriglia urbana ritorna costantemente nella memoria giapponese, come una vecchia e indelebile macchia. E *Akira*, pur essendo solo un film d'animazione, è impregnato di tali incubi. Ne accentua anzi l'atrocità citando film di Carpenter e di Cronenberg in cui il terrore per le mutazioni, le nuove epidemie e le alterazioni genetiche è intensamente rappresentato.

Quanti conoscono i film sperimentali di Richter, Eggeling e Ruttmann, apprezzeranno sicuramente la sequenza astratta negli ultimi minuti di *Akira.*

22

Questo film non rinnega la propria tradizione artistica, e questa si riflette in alcune sequenze finali costruite senza suoni, molto vicine a certe opere di video-arte giapponese quali le installazioni di Yamagughi o le opere di Kubota.

Ancora una volta l'arte giapponese, senza negare lo spirito di un'antica tradizione sempre viva, ha dimostrato di sapersi servire per innovarsi di contributi esterni, sapendoli cogliere e rielaborare in creazioni originali.

Sonia Soldera

Bibliografia consultata

Alessandro Gomarasca - Luca Valtorta, *Sol Mutante. Mode, giovani e umori nel Giappone contemporaneo*, Costa & Nolan, Genova 1996.
Luca Raffaelli, *Le anime disegnate. Il pensiero dei* cartoon *da Disney ai giapponesi*, Castelvecchi, Roma 1994 (2ª ed. 1995).
Giannalberto Bendazzi - Manuele Cecconello - Guido Michelone, *Coloriture. Voci, rumori, musiche nel cinema d'animazione*, Edizioni Pendragon, Bologna 1995.

23

Testi citati

Tetsuo Sakurai, *Giovani che hanno perso la parola*, Kodansha, Tokyo 1995.
Hoshino Katsumi, *Antropologia del consumo*, Toyo keizai shinposha, Tokyo 1984.
S. J. Napier, *Panic Sites: The Japanese Imagitation of Disaster from Godzilla to* Akira, «Journal of Japanese Studies», XIX, 2, 1993, pp. 327-351.

David Bordwell - Kristin Thompson, *Storia del cinema e dei film*, Volume I: *Dalle origini al 1945*, Il Castoro, Milano 1998

(Il testo è la traduzione italiana di *Film History: An Introduction*, McGraw-Hill, Inc., 1994; il secondo volume, *Dal dopoguerra a oggi*, è appena arrivato in libreria nel momento in cui scriviamo).

Questa *Storia del cinema e dei film*, uscita per i tipi dell'Editrice Il Castoro, si pone come opera innovativa nel vasto e affollato panorama dei manuali. Pur adottando un punto di vista generalista, considerato superato da molti studiosi odierni, l'opera approfondisce numerosi argomenti alla luce delle più recenti scoperte.

Chi avrebbe detto, fino a qualche tempo fa, che Griffith merita solo in parte l'appellativo di "padre del cinema"? Già, perché l'autore di *Intolerance* e *Birth of a Nation*, più che alla figura solitaria dell'ideatore di alcune fra le più importanti tecniche narrative cinematografiche, assomiglia molto più ad un abile "manager di se stesso", se è vero che «alla fine del 1913 subito dopo aver lasciato l'American Biograph, scrisse un annuncio pubblicitario sostenendo di aver creato il primo piano, il montaggio alternato e la recitazione controllata». Studi recenti, infatti, hanno riportato alla luce alcuni film che testimoniano come anche altri registi nello stesso periodo stessero portando avanti sperimentazioni analoghe alle sue, per cui «Griffith ci appare oggi importante soprattutto per la sua capacità di combinare queste tecniche in modo audace».

Oltre a questa "rivelazione", che crediamo di un certo rilievo, nel libro è possibile scoprire numerose altre rivisitazioni, a partire dall'analisi della filmografia scandinava degli anni Dieci, alla quale viene dedicato molto spazio. Questo approfondimento ci permette di riscoprire Georg af Klercker, importante autore messo in ombra dalla fama di Sjöström, e le sue abilità di regista molto attento alle inquadrature, ai giochi di luce e alle scenografie, tanto da far annoverare i suoi set fra i migliori del periodo.

Ma è in generale agli anni Dieci che i due autori dedicano molta attenzione, rendendo omaggio all'Italia, visto che «la storiografia in lingua inglese relativa ai primi decenni del cinema ha tratto gran parte della sua ispirazione dai brillanti programmi di due festival italiani che celebrano ogni anno la cultura cinematografica: *Le Giornate del Cinema Muto* di Pordenone e *Il Cinema Ritrovato* di Bologna. Grazie ad essi l'Italia ha acquisito un ruolo di preminenza mondiale nell'esibire e documentare i tesori della storia del cinema». Aiutato da uno stile chiaro e conciso, il testo scorre con facilità attraverso argomenti anche molto diversi fra di loro, e la suddivisione in numerosi capitoli e paragrafi permette al lettore di crearsi uno schema mentale che gli facilita la memorizzazione degli argomenti trattati. La contestualizzazione degli autori e delle opere è favorita da un'impaginazione chiara, ricca di originali soluzioni grafiche, nonché di numerose riproduzioni di fotogrammi dei film citati.

David Bordwell e Kristin Thompson costruiscono il loro particolare modo di avvicinarsi alla storia del cinema non più muovendosi da concetti acquisiti ma da tre interrogativi principali sull'uso del mezzo cinematografico: come è variato nel corso del tempo? Come è stato influenzato dalle forme di produzione, distribuzione e proiezione? Come si è articolato in tendenze internazionali? I due autori hanno dato vita ad un libro che non si limita ad essere un semplice accumulo di dati, ma la storia appassionante di uno dei mezzi comunicativi più importanti del nostro secolo, nelle sue varie sfaccettature.

L'opera prende in esame anche alcuni fenomeni collaterali, come la nascita dello *star system*. Oggi è quasi impensabile andare a vedere un film senza conoscere il nome del regista o quello degli attori; nei primi anni di sviluppo del cinema, gli spettatori conoscevano, riguardo al film che si apprestavano a vedere, tuttalpiù il nome della casa di produzione. Solo successivamente i volti degli attori, visti e rivisti, acquistarono importanza, gettando i primi semi di quella che oggi è una delle caratteristiche fondamentali dell'industria cinematografica.

Anche l'evoluzione del cinema d'animazione viene trattata esaurientemente: si parte dagli inizi di Windsor McCay, che prese a prestito i personaggi del suo fumetto *Little Nemo*, e passando attraverso Walt Disney, Felix il gatto, Tex Avery, Hugh Harman, senza per questo dimenticare i film d'animazione astratti della pittrice americana Mary Ellen Bute o i pupazzi animati di Ladislav Starevicz, si arriva fino ai giorni nostri, ai primi esperimenti di computer animation.

Un testo dunque che riesce a conciliare uno sguardo d'insieme con una notevole capacità di approfondimento. Anche se - e sono gli stessi autori a riconoscerlo - il saggio ha un limite, intrinseco però alla materia trattata: visti i continui ritrovamenti di materiali che non possono che aumentare e migliorare le conoscenze nei vari campi della storia della settima arte, non è mai detta l'ultima parola: «Il lavoro di riscoperta della storia del cinema continua».

Andrea Armellin

Conversazione con Kristin Thompson

D: Il vostro libro è stato adottato come testo per il corso di Storia del cinema dell'Università di Udine. Quale pensa sia il modo migliore per affrontarlo?

R: Il libro è complesso e vasto. Non abbiamo scritto questa storia del cinema pensando che uno studente debba conoscerne tutti i particolari: ci sono certamente dei capitoli fondamentali, ma ci sono anche parti pensate per un utilizzo di consultazione. L'ideale sarebbe che il docente segnalasse agli studenti i capitoli fondamentali dell'opera, dando qualche indicazione su come accostarsi alla lettura. In questo modo gli studenti potrebbero affrontare una prima lettura veloce e successivamente ritornare in modo organico e più approfondito sui diversi capitoli.

D: Nella vostra opera ci sono numerosi paragrafi dedicati al cinema d'animazione.

R: Sono contenta di quest'osservazione. Vent'anni fa, quando mi sono specializzata nell'insegnamento, dovetti fare una tesi, e come argomento scelsi il cinema d'animazione. In questo modo ho acquisito un background sufficientemente profondo, anche se non mi considero un'esperta in questo campo. Nella mia università [Wisconsin-Madison, *Ndr*] abbiamo un corso di teoria del cinema classico, ma prestiamo attenzione a tutti i generi cinematografici. Abbiamo corsi di teoria del cinema sperimentale, del cinema documentario e del cinema di animazione. Non possiamo permetterci di ignorare nessun aspetto della storia del cinema.

D: Mi sembra che nella vostra università venga fatta una separazione nell'insegnamento tra teoria e tecnica del cinema...

R: Sono entrambe nello stesso dipartimento, ed entrambi gli indirizzi condividono buona parte dei corsi e dei professori, ma si tratta di programmi di orientamento completamente diversi. Il corso di cinematografia è finalizzato alla comprensione tecnica del processo produttivo. Anche se può essere interessante per tutti gli studenti avere un'idea di come si realizza praticamente un film, solo pochi portano a termine questo tipo di studi nella nostra università, infatti in genere chi vuole seguire studi pratici di cinematografia va a Los Angeles.

D: Come sono strutturati i corsi di cinema in America e più precisamente nella sua università?

R: Generalmente il nostro corso di Storia del cinema è diviso in uno o due semestri, anche se il corso bi-semestrale viene preferito perché permette di articolare meglio la materia. Quando

organizzo il mio corso, cerco di mostrare la relazione fra i singoli film e il periodo storico o il movimento artistico a cui appartengono. In questo modo rendo familiari con un gran numero di esempi espressioni artistiche come il montaggio sovietico, l'espressionismo tedesco, la *nouvelle vague* francese e il neorealismo italiano. Cerco di far capire agli studenti l'importanza dell'invenzione del cinema e del perché i primi film sono così importanti. I cortometraggi muti o i film di Griffith sono sempre più difficili da comprendere, perciò cerco di spiegare come la primitiva tecnica cinematografica si è evoluta negli anni; in questo modo spero di rendere entusiasmante la visione di questo processo. Dopo aver lasciato agli studenti il tempo di assimilare questi concetti, passo ai film delle *Major*, cercando di porre l'attenzione sulle differenze tra i film che facevano una volta e quelli che le grosse case producono oggigiorno; in ogni caso cerco di collocare i film in un contesto molto più ampio, evidenziando come è cresciuto il cinema mondiale senza dimenticare la storia dei differenti paesi. Ad esempio è importante capire l'isolamento prodotto durante i due conflitti mondiali tra la cinematografia americana e quella europea, cosa che ha permesso il cristallizzarsi del monopolio statunitense nel mercato interno a scapito della produzione europea. Il contesto internazionale è molto importante, insieme al contesto sociale in cui vengono realizzati i film. Importanti sono anche le trasformazioni tecnologiche. Basti pensare, ad esempio, alle conseguenze introdotte dal sonoro nei film: il suo sviluppo tecnologico in tempi diversi nei vari paesi (è arrivato prima in USA, poi in Europa, poi ancora in Giappone e in Unione Sovietica) ha prodotto risultati diversi.

D: Insegna da sola o si avvale di uno staff di assistenti?

R: Nella maggior parte delle università c'è un sovrannumero di studenti, e per questo motivo gli assistenti sono necessari. Preferiamo dividere gli studenti in piccoli gruppi, con i quali si possano condurre delle discussioni su diversi argomenti di carattere cinematografico. In questo modo un professore coordina i vari gruppi seguiti dagli assistenti. Inoltre incoraggiamo i neolaureati o i laureandi a tenere conferenze agli studenti; in questo modo acquistano esperienza nella comunicazione in pubblico.

D: Come sono organizzati i corsi? Sono previsti esami scritti e/o orali?

R: Generalmente gli studenti sostengono esami scritti a metà del semestre e uno conclusivo alla fine dello stesso. Normalmente non chiedo delle tesine, soprattutto alle matricole, perché di solito non hanno l'esperienza per condurre un simile lavoro. Quando hanno acquisito le capacità necessarie, chiedo loro di fare un lavoro di tipo storico o critico su un film o su un gruppo di film. Si può dire che essere uno studente della nostra facoltà è facile, perché attraverso una crescita graduale si sviluppano le capacità necessarie per condurre un lavoro di ricerca in modo indipendente. Inoltre, attraverso le discussioni in aula e gli esami intermedi, diventa più facile affrontare l'esame finale ed è per questo che abbiamo un'alta percentuale di studenti che terminano il loro corso di studi.

D: Nel vostro libro viene dato molto spazio al cinema delle origini, al periodo del muto. Trovate difficoltà a far apprezzare questo tipo di film ai vostri studenti?

R: I nostri corsi hanno una parte introduttiva che serve a dare le conoscenze di base alle matricole. Gli studenti sono restii a guardare film in bianco e nero, film muti o sottotitolati, perché sono film completamente insoliti per le loro abitudini. Naturalmente è importante far capire che è fondamentale per la loro formazione guardare questi film ed è necessario semplificare al massimo questa operazione. Generalmente inizio a mostrare alla mia classe un musical, perché pur appartenendo ad un periodo abbastanza vicino agli inizi è a colori ed è sonoro; successivamente passo ad un film in bianco e nero, ed infine ad un film muto. Così facendo spero di riuscire a guidarli attraverso la storia del cinema. In questo modo fanno meno resistenza di fronte ad un tipo di film a cui non sono abituati, e si lamentano meno.

D: Solitamente la storia del cinema viene insegnata partendo dalle origini e seguendone via via gli sviluppi fino ad oggi. Lei invece afferma di partire da un periodo a noi più vicino per poi procedere a ritroso. Pensa che questo sistema sia più efficace?

R: Sì, perché avvicina per gradi lo studente alle cose per lui meno facili, e cioè al cinema degli inizi. Inoltre cerco sempre di spiegare il contesto e quelle cose che sono difficili da capire per uno studente che ha appena iniziato ad addentrarsi in questo mondo. Penso che più si spiegano le cose agli studenti, più gli si dedica tempo nel farlo, più gli studenti diventano tolleranti. Quando ho dovuto trattare Jacques Tati, che è il regista che ho studiato più a fondo, ho cercato di spiegare loro le cose su cui dovevano concentrarsi e a cui dovevano fare più attenzione, in modo da rendere semplice da capire un film che poteva essere molto difficile: in questo modo hanno trovato piacevole un film che poteva non esserlo, proprio perché la spiegazione aveva preceduto la proiezione. In genere preferisco così.

D: È facile trovare film del periodo del muto?

R: La maggior parte dei film sono disponibili in videocassetta. Una consistente videoteca è a disposizione degli studenti anche al di fuori delle ore di lezione. Quando è possibile, i film vengono proiettati in pellicola.

D: In Italia esistono due importanti realtà riguardanti il cinema muto: "Le Giornate del Cinema Muto" di Pordenone e "Il Cinema Ritrovato" di Bologna. Negli Stati Uniti c'è interesse verso questo tipo di manifestazioni?

R: Certamente. Nelle grosse città esistono rassegne programmate da anni e in alcuni luoghi, come il Museum of Moving Images di New York, o a Rochester, oppure all'Università della California di Los Angeles, sono addirittura permanenti. In questi luoghi la visione dei film viene accompagnata da un pianoforte, come avviene a Pordenone; vengono proiettate le copie migliori, quelle restaurate. Però queste manifestazioni non sono accessibili a tutti; inoltre, i due terzi della produzione non statunitense non viene distribuita. Alcuni musei, ad esempio a Washington, oppure a Chicago, organizzano delle proiezioni tematiche itineranti; ci sono molte persone che apprezzano i film muti, ma non c'è niente di simile alla rassegna di Pordenone, dove si possono guardare film muti per tutta una settimana, dalla mattina alla sera. Penso proprio che sia un'invenzione italiana.

D: Un altro punto molto ben dibattuto nel libro è la differenza tra Star System e Studio System.

R: Fino agli anni Cinquanta erano gli Studios a decidere tutto quello che concerneva la realizzazione di un film, e un attore aveva poco potere contrattuale, se si escludono poche eccezioni, tipo Cary Grant. A partire da questo periodo, l'influenza delle star è aumentata, come quella dei registi. Ora, paradossalmente, sono le star ad avere un peso predominante, non più il produttore.

D: Una situazione quindi piuttosto differente rispetto a quella europea, dove l'autore pretendeva il controllo assoluto su tutti gli aspetti del film; ne abbiamo appena avuto conferma dal suo intervento su "Bresson e Tati" nel convegno su Bresson organizzato in dicembre all'Università di Udine. Bresson e il cinema europeo sono conosciuti in America?

R: Bresson non è molto conosciuto dal grosso pubblico, ma mi sembra che non lo sia nemmeno in Europa. Comunque ora negli Stati Uniti sta aumentando l'interesse per il cinema europeo, anche se la situazione era sicuramente migliore negli anni Sessanta-Settanta. Ora è un po' più difficile trovare i film della storia del cinema europeo, e tra questi sono privilegiati quelli britannici, perché non hanno problemi di traduzione. I film inglesi sono visti anche perché hanno un'aura di prestigio e sono ben pubblicizzati. Quando ero ancora studentessa, negli anni Settanta, veniva proiettato qualsiasi tipo di film, mentre ora queste proiezioni sono limitate alle grandi città e alle sale specializzate. Oggi è un problema anche vedere i film di Godard. Per vederli ho dovuto venire in Europa! Vent'anni fa una simile situazione non era concepibile. Sono convinta che se i film di Bresson e degli altri autori fossero visibili, tra le nuove generazioni ci sarebbe un maggior interesse per il cinema europeo, ma ciò non è possibile, perciò in America si sta perdendo la memoria storica del cinema europeo.

a cura di Andrea Armellin

Cinema, del nostro tempo, a cura di Flavio Vergerio, Centro Studi Cinematografici / Editrice Il Castoro, Milano 1998

Nel 1964 Janine Bazin e André S. Labarthe idearono una trasmissione televisiva dal titolo *Cinéastes, de notre temps* che si proponeva di dar voce ai registi della Nouvelle vague e ai mostri sacri del cinema hollywoodiano degli anni Trenta e Quaranta. Quando, nel 1989, dopo un'interruzione di diciassette anni, la serie ricominciò, vennero privilegiati quei registi che si discostavano da un cinema omologato e commerciale.

In linea con l'impostazione dei «Cahiers du Cinéma», basata su un approccio diretto alla realtà, il modello di intervista adottato si distingueva da quello tradizionale, che è solito "normalizzare" il testo nella fase di montaggio, eliminando ogni incertezza, divagazione o pausa dell'intervistato.

Anche le riprese video erano realizzate con uno stile originale, con inquadrature capaci di soffermarsi anche sui gesti più semplici e quotidiani e sui silenzi dell'intervistato. L'effetto non era quello di un programma televisivo sul cinema, ma di vero e proprio cinema per presentare il cinema ed i cineasti.

In occasione della retrospettiva della serie *Cinéastes, de notre temps* organizzata nell'aprile 1998 dal Centro Studi Cinematografici di Milano, replicata nelle Università di Bologna e di Bergamo, sedici di questi dialoghi sono stati pubblicati dalla Editrice Il Castoro con un corredo di schede filmografiche relative alle puntate dell'intera serie.

Le interviste riportate sono quelle a Robert Bresson, Joseph von Sternberg, Jean Renoir, Fritz Lang, Jean-Luc Godard, Georges Franju, Shohei Imamura, Claude Chabrol, Ken Loach, Martin Scorsese, David Lynch, Abbas Kiarostami, Eric Rohmer, Jacques Rivette, André Téchiné, Alain Cavalier. Essi raccontano il loro modo di fare cinema in un collage di considerazioni e aneddoti, ricordi e annotazioni teoriche. Particolarmente interessanti la nozione di "cinematografo" espressa da Robert Bresson e la chiacchierata di Jean-Luc Godard con il "dinosauro" Fritz Lang, dai quali è possibile capire quale passione cinematografica animasse questi cineasti, costruttori di un cinema capace di suscitare emozioni reali.

La raccolta può essere un utile strumento per quanti si interessano non soltanto alle considerazioni estetiche sul cinema ma anche agli aspetti tecnici del montaggio, all'uso della macchina da presa, alla recitazione degli attori, che qui vengono illustrati dagli stessi creatori dell'opera cinematografica.

Gloria Pasqualetto

AA.VV., *What's up, Tex? Il cinema di Tex Avery*, a cura di Michele Fadda e Fabrizio Liberti, Lindau, Torino 1998

Alzino la mano i lettori che hanno già sentito pronunciare prima d'ora il nome di Tex Avery. Pochi davvero. Ma verrebbe da dire che è giusto così, visto che è sufficiente parlare (e ancor più ridere) delle sue creature, prime fra tutte quei Bugs Bunny e Daffy Duck che da anni e anni vengono replicati alla tv, in barba a qualsiasi modernizzazione: il fatto è che i suoi personaggi, pur inseriti in situazioni spesso ricorrenti, e protagonisti di gag non troppo diverse fra loro, riescono ancora a far ridere dopo molti anni dalla loro creazione. Quante volte abbiamo visto Bugs o Daffy fuggire dallo sprovveduto e nevrotico cacciatore Elmer Fudd, sapendo già come sarebbe andata a finire? E allora, cosa rende queste avventure di sei-sette minuti dei concentrati comici inesauribili? La risposta è più volte analizzata in *What's up, Tex? Il cinema di Tex Avery*, un volume edito da Lindau in occasione della retrospettiva sull'autore svoltasi nell'ambito del Bergamo Film Meeting 1998.

Il catalogo raccoglie numerosi saggi di autori italiani e stranieri, incentrati su vari aspetti dell'arte di Frederick Bean Avery, in arte Tex Avery.

Leggendo il libro si ripercorrono gli inizi di Tex (nomignolo che richiama la sua provenienza, il Texas), quando era capace di intestardirsi su un suo fumetto che non interessava a nessuno. Per sopravvivere si adatta in un primo momento a fare il disegnatore di film d'animazione, sicuro della temporaneità di un lavoro che invece lo porterà a risultati inaspettati, raggiunti in quel periodo solo da Walt Disney.

E la presunta rivalità con Disney è un altro degli argomenti ricorrenti nel libro: da una parte il mondo confortante, razionale, pulito, *politically correct* dell'autore di Mickey Mouse e Bambi, dall'altra un mondo surreale e violento, che fa della distorsione di tempo e spazio una delle sue caratteristiche principali.

Dopo i primi anni di apprendistato alla Universal (1929-35), Avery passa nel 1936 alla Warner Bros., iniettando una forte dose di frenesia a tutta la produzione dei film animati, gran parte della quale viene supervisionata da lui stesso. Nel 1940 si cimenta per la prima volta con Bugs Bunny, creandogli una personalità che è rimasta immutata da allora, con un film che riceve una nomination all'Oscar e registra l'attestazione della battuta più abusata dal coniglio («*What's up, doc?*») rivolta a «quell'impareggiabile gonzo che è Elmer Fudd». D'ora in poi l'indiscussa popolarità di Mickey Mouse verrà messa un po' in ombra da questo coniglio sempre intento a sgranocchiare una carota e che reagisce in modi il più delle volte contraddittori davanti ad un fucile spianato sul suo naso.

Quando Tex se ne va dalla WB, le lascia in eredità Bugs Bunny, Daffy Duck e Porky Pig, proseguiti da altri autori che ne sfrutteranno le caratteristiche da lui messe a punto. Nel '42 approda dunque alla MGM, portando a compimento quel discorso di «splendida crudeltà omicida» che caratterizza i cartoon realizzati nella fase finale del suo periodo di ideatore. Crea nuovi personaggi, meno famosi e più estremi dei precedenti, come Screwball Squirrel, uno scoiattolo pazzo, oppure Wolf, il lupo, e Droopy, un cagnolino apparentemente inoffensivo ma destinato a trionfare sempre sui suoi avversari. In questi anni Tex Avery rielabora numerosi personaggi presi a prestito da alcune favole come Cappuccetto Rosso e Cenerentola, qualche volta sfruttando la storia già esistente, altre volte stravolgendola fin quasi a renderla irriconoscibile. È il caso di *Red Hot Riding Hood*, in cui Cappuccetto Rosso e il Lupo decidono di trasferire la storia ad Hollywood: lei è una ballerina di night che non ne vuole sapere delle disperate *avances* del lupo, un ricco playboy che deve difendersi tra l'altro dalle bramosie erotiche della nonna. Il film, come altri successivi, ha problemi con la censura: le uniche persone che riescono a vedere le versioni integrali dei cartoon sono i militari al fronte, che stravedono per le performance della coppia.

Per tutti gli anni Quaranta e i primi anni Cinquanta Avery orienta la propria fantasia sfrenata verso temi più sociali, come il razionamento alimentare (*What's Buzzin' Buzzards*) o le tendenze e le manie del dopoguerra, come il fanatismo per i cantanti di canzoni sentimentali (*Little 'Thinker*, in cui si rifà a Frank Sinatra).

Nel 1954 Tex Avery chiude il cerchio della sua carriera professionale ritornando alla Universal, nuovamente alle dipendenze di quel Walter Lantz che lo aveva scoperto nel lontano 1929. Per la UPA, prima di dedicarsi quasi esclusivamente al settore pubblicitario, dirige solo quattro film, che raggiungono però esiti di grande rilievo: *The Legend of Rockabye Point* è una nuova nomination all'Oscar nel 1955, mentre con *Sh-h-h-h-h* affronta in profondità il tema della colonna sonora, da sempre molto importante nelle sue produzioni, tanto da meritare una trattazione specifica all'interno del volume.

Molti sono gli altri aspetti trattati: i rapporti con il cinema comico di quegli anni, l'analisi delle distorsioni della realtà nei cartoon, le sue intuizioni oggi sfruttate da registi del calibro di Robert Zemeckis, Joe Dante, Terry Gilliam. Concludono il catalogo una lunga intervista di Joe Adamson ad Avery, un bestiario molto dettagliato, una breve biografia e la filmografia dal 1936 al 1957. Una scelta azzeccata si rivela la carta patinata, che rende giustizia alle numerose riproduzioni a colori e specialmente alla trentina di tavole centrali raffiguranti personaggi e fotogrammi dei film.

Il prezzo del volume sembra circoscrivere gli acquirenti ai soli appassionati del settore, ma chissà che queste note non facciano nascere un desiderio di maggiore conoscenza anche in coloro che hanno sempre riso con Bugs o Daffy senza conoscerne il papà.

Andrea Armellin

Jacqueline Nacache, *Il cinema classico hollywoodiano*, Le Mani, Genova 1996

Convenzionalmente si definisce "classico" il cinema hollywoodiano compreso tra gli anni Trenta e gli anni Sessanta, un lasso di tempo in cui si passò dal consolidamento del sistema delle *Majors* (MGM, 20th Century Fox, Warner Bros., RKO, Paramount), che modellarono i parametri e i gusti cinematografici del periodo, al progressivo declino delle stesse, fino alla conseguente nascita di compagnie indipendenti che caratterizzeranno il corso degli anni Settanta.

Il saggio di Jacqueline Nacache analizza questo complesso periodo della produzione cinematografica sotto diversi punti di vista: storico, autoriale e linguistico. Il cinema classico dell'"età dell'oro" viene inizialmente inquadrato dal punto di vista storico, mettendo in evidenza i processi che hanno portato alla creazione e al consolidamento delle grandi case di distribuzione, dei generi e dello *star system*. Parallelamente, vengono analizzati alcuni elementi ricorrenti: gag, ellissi, flashback, *suspence*, happy end. Ponendoli in relazione con i vari generi, se ne evidenzia la diversa funzione che possono assumere in una commedia piuttosto che in un film noir, mostrando inoltre come alcuni generi leghino il loro successo all'impiego di alcuni di questi elementi piuttosto che ad altri (l'ellissi per la commedia; il gag per il film comico, ecc.).

Questo approccio linguistico viene poi messo in rapporto alle figure di alcuni registi che, grazie ad un'abile applicazione delle forme retoriche, raggiunsero esiti che acquistarono un carattere autoriale superando il sistema dei generi. è il caso di registi come Lubitsch, Hitchcock, Capra, Welles, Mankiewicz, che applicarono ai generi le loro personali visioni del mondo. Una serie di esempi aiuta a verificare come le forme retoriche del linguaggio cinematografico, oltre ad avere impieghi diversi a seconda dei generi, vengano utilizzate in modo personale dai singoli registi. Ad esempio la figura del flashback venne impiegata da Hitchcock in *Paura in palcoscenico* per stravolgerne il valore intrinseco di garanzia di verità, mentre Welles in *Quarto potere* la usò come segno rivelatore dello sviluppo costruttivo del racconto.

Questo affascinante viaggio nel cinema classico termina con un'utile bibliografia che fornisce un orientamento di base per una prima documentazione sull'argomento. Degno di nota è anche un elenco di titoli di film, sia di genere che d'autore, suggeriti come base per una verifica sul campo delle interpretazioni proposte.

Seguendo le prospettive di cui si è detto, il testo fornisce una serie di strumenti, sia linguistici che storici, per comprendere il complesso insieme di codici che caratterizza il cinema classico, ponendosi quindi come un punto di partenza per ulteriori ricerche. Grazie al suo carattere informativo, il testo della Nacache è di sicura utilità per gli studenti di storia del cinema, ma la chiarezza del linguaggio e della trattazione gli consentono di rivolgersi anche ad un pubblico meno specializzato, purché appassionato di cinema hollywoodiano.

Ilaria Borghese

Gian Piero Brunetta, *Il viaggio dell'iconoauta. Dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumiére*, Marsilio, Venezia 1997

Il mestiere quotidiano della ricerca storica e la curiosità che consente di percorrere ogni terreno di indagine senza preclusioni di sorta, consegnano al lettore, con *Il viaggio dell'iconoauta*, uno di quei libri che non potrà più essere ignorato se si vorranno conoscere le principali pratiche visive che hanno caratterizzato i secoli precedenti l'invenzione del cinematografo.

Abbiamo assistito negli ultimi quindici anni alla moltiplicazione dei lavori dedicati al cosiddetto pre-cinema o alle origini del cinema stesso: è solo grazie ad una lunga tradizione di studi, mostre e riflessioni che il nuovo lavoro di Gian Piero Brunetta è potuto venire alla luce.

Si tratta di un contributo importante, sia per la complessità degli argomenti che per la vastità delle fonti documentarie messe in campo. Oltre a ridisegnare i confini della materia sulla base delle più aggiornate acquisizioni storiografiche, l'opera regala scenari inattesi e trascurati riguardo a pratiche visive di cui è difficile ritrovare le tracce se non dopo aver brancolato nel buio della mancanza di informazioni e testimonianze attendibili.

Si capisce allora come un ruolo decisivo nella definizione, da parte dello storico, di una mappa dei percorsi che l'Iconoauta, viaggiatore al servizio di un mondo interamente costituito d'immagini, ha compiuto nei secoli, sia quello svolto da tutti quegli elementi poco conosciuti, ma che, una volta studiati da nuove prospettive, appaiono sotto una luce diversa. Adattare il proprio sguardo, tramite opportuna ginnastica oculare, agli oggetti così identificati, vuol dire dotare di significati originari episodi da tempo dimenticati, elevandoli al ruolo di piccole lanterne in grado di guidarci attraverso un territorio oscuro ed accidentato.

È il caso della storia del tolonese Giuseppe Schwentzer, la cui vicenda di sfortunato propagatore di nuovi "verbi visivi" viene ricostruita come un giallo attualissimo. L'intreccio diabolico di intolleranza, ignoranza e faziosità della Sicilia dell'Ottocento stritola nella morsa della persecuzione uno dei pochi martiri della luce di cui ci siano giunte notizie dettagliate. Col suo *Cosmorama morale* Giuseppe Schwentzer voleva guadagnare nuovi occhi a una delle tante rappresentazioni di mondi possibili che affollavano al tempo le piazze assetate di immagini. Trovò invece la morte, ultimo fra quanti, più o meno consapevolmente, misero a repentaglio la propria esistenza sfidando superstizione e tradizione a colpi di immagini *mirabili e meravigliose, straordinarie e magiche*.

Il percorso di conoscenza visiva ricostruito dal volume è popolato da una folla di visionari teorizzatori di universi mai visti, viaggiatori venditori di stampe, gesuiti lanternisti e scaltri imbonitori.

A una ricostruzione cronologica dell'evoluzione e dei perfezionamenti di macchinari e strumenti ottici, si sostituisce come linea-guida la ricerca dei punti di contatto fra le tensioni utopiche e gli obiettivi degli iconoauti vissuti negli ultimi quattrocento anni.

C'è sempre stato posto per tutti nella galassia di immagini colorate che per secoli ha riflesso sogni sulla terra, almeno fino a quando, sul finire dell'Ottocento, alcuni pensatori e inventori, saliti sulle spalle di quanti li avevano preceduti, non furono in grado di vedere orizzonti non nuovi, ma più lontani.

L. N.

Notorious: noi siamo Alicia?

Notorious, con la sua sottile ambiguità, dimostra che niente è come appare a prima vista. Il suo è un invito a non giudicare, ma a guardare bene, a cogliere ciò che all'inizio non si vede, a superare la schematicità delle apparenze per confrontarsi con la complessità di sentimenti, passioni e paure, desideri e sensi di colpa. In questo senso, il suo nome è già una buona presentazione, poiché nega quello che promette, ribalta i sensi. *Notorious* dovrebbe stare per famigerato, risaputo, manifesto, palese, ma con un'accezione leggermente peggiorativa. Nel 1946, probabilmente, alcune cose più di altre potevano sembrare notorie, evidenti, dopo la visione dell'omonimo film di Hitchcock: 1) Ingrid Bergman (Alicia) è la donna perduta, dai facili costumi; 2) Claude Rains (Sebastian) è il cattivo che collabora con i nazisti; 3) Cary Grant (Devlin) è l'eroe che salva/redime la donna perduta e sconfigge il cattivo. Ma anche nel 1946, probabilmente, molti spettatori si rendevano conto che, guardando meglio, molte cose erano innegabili: 1) Alicia è un'eroina tragica, pronta al martirio per espiare colpe non sue; 2) Sebastian è sinceramente innamorato di Alicia, e morirà a causa sua; 3) Devlin si dimostra per novantaquattro minuti (su centouno complessivi) cinico e strumentale nei confronti di Alicia, che lo ama dopo solo quattro minuti di film.

L'apparente film di spionaggio diventa così un complesso melodramma, ma ciò che lo struttura in profondità è la riflessione morale sulla controversa dialettica tra i sentimenti personali e le regole sociali. È lo stesso Hitchcock a indicare qui il vero nodo del film, sintetizzando così la trama: «La storia di *Notorious* è il vecchio conflitto fra l'amore e il dovere. Il compito di Cary Grant consiste nello spingere Ingrid Bergman nel letto di Claude Rains. È una situazione decisamente ironica, e Cary Grant è amaro per tutto il film; Claude Rains è simpatico perché è rimasto vittima della sua fiducia ed anche perché ama Ingrid Bergman più intensamente di Cary Grant».

In *Notorious*, ogni scelta narrativa e linguistica è permeata dal dilemma morale su cui si struttura tutto il film. Questo è evidente a partire dalla sceneggiatura e dalla costruzione dei percorsi dei personaggi. Il «vecchio conflitto tra l'amore e il dovere» è infatti il motore di ogni azione dei tre protagonisti. In questo modo, non solo viene frantumata ogni schematica distinzione tra buoni e cattivi, ma si creano inaspettate corrispondenze, che confondono continuamente il gioco delle coppie e strutturano delle relazioni, in cui l'elemento che accomuna costantemente i personaggi appare lo scarto tra il desiderio (il voler essere) e la vita (il dover apparire).

L'idea per il soggetto di *Notorious* fu suggerita dal produttore David O. Selznick, che sottopose all'attenzione del regista il racconto *The Song of the Dragon* pubblicato nel novembre 1921 sul «Saturday Evening Post».

Hitchcock iniziò a lavorare su questo spunto insieme allo sceneggiatore Ben Hecht. I contorni della vicenda si delinearono gradualmente: quello di cui Hitchcock era certo era che si trattasse, fondamentalmente, di una storia d'amore. L'attività di spionaggio era secondaria; occorreva però trovare in che cosa consistesse il "Mac Guffin", il segreto intorno al quale tutti si affannavano tanto. Con un certo intuito anticipatore, Hitchcock pensò alla bomba atomica e in particolare all'uranio necessario per realizzarla. Ma si tratta, anche qui, di un dettaglio marginale del quale, col passare dei minuti, perdiamo la nozione e il valore.

All'inizio della primavera del 1945 Selznick aveva già iniziato a occuparsi della scelta degli attori: i ruoli principali furono affidati a Ingrid Bergman, a Cary Grant ed a Claude Rains. Tuttavia, man mano che cresceva il suo impegno nella megaproduzione di *Duello al sole*, Selznick si disinteressò a *Notorious*, al punto che decise di cedere l'intero "pacchetto" (soggetto, regista, sceneggiatore, interpreti) alla RKO, in cambio di ottocentomila dollari e della metà dei profitti. Il risultato fu, anche in termini economici, eccellente: il film, che non costò poco (anche per la presenza delle star), ebbe comunque elevati profitti e probabilmente Selznick dovette pentirsi amaramente di averlo ceduto al cinquanta per cento alla RKO. Il pubblico - sia negli USA che in Europa - fu unanime nel tributare a *Notorious* un riconoscimento che dura tuttora.

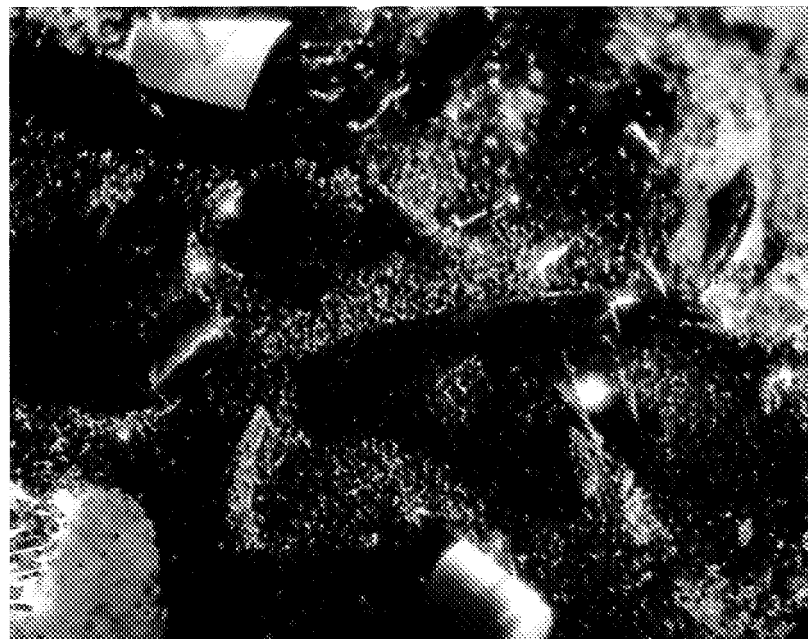
La soggettiva

Hitchcock riesce a dare profondità allo schermo e alla storia che racconta, coinvolgendo pienamente lo spettatore, che non può sfuggire dal confronto con il nodo morale su cui si basa l'intera opera (il «vecchio conflitto tra l'amore e il dovere», come dicevamo, secondo lo stesso Hitchcock). La grande modernità di *Notorious* sta proprio nel dispositivo comunicativo attuato nei confronti dello spettatore. Truffaut coglie perfettamente questa peculiarità di Hitchcock, valida non solo per *Notorious*: «L'arte di creare il *suspense* è, nello stesso tempo, quella di mettere il pubblico "nell'azione" facendolo partecipare al film. Lo spettacolo, da questo punto di vista, non è più un gioco che si fa a due (il regista + il suo film), ma a tre (il regista + il suo film + il pubblico), e il *suspense*, come i sassi bianchi di Pollicino o la passeggiata di Cappuccetto Rosso, diventa un mezzo poetico perché il suo obiettivo è quello di commuoverci, di farci battere più forte il cuore. Rimproverare a Hitchcock di fare del *suspense* equivarrebbe ad accusarlo di essere il cineasta meno noioso del mondo, questo equivarrebbe ancora a biasimare un amante di dare piacere alla sua compagna anziché occuparsi soltanto del proprio». Il *suspense* diventa quindi uno degli strumenti - insieme alla spettacolarità linguistica, alla fluidità narrativa, alla precisione tecnica e all'utilizzo di grandi star - per far entrare lo spettatore nel film e per proiettare la bidimensionalità dello schermo cinematografico nella tridimensionalità della vita. L'elemento chiave utilizzato da *Notorious* per attivare questo processo è la soggettiva. Non poteva essere altrimenti, se si pensa alla vertigine dello sguardo spettatoriale quando condivide fisicamente lo sguardo attoriale e autoriale, nel momento in cui è parte viva del film, in quanto "occhio che vede", uno e trino (personaggio, regista, spettatore).

Nella loro *Estetica del film*, Aumont, Bergala, Marie e Vernet sottolineano tale misticità dello sguardo e riflettono sulla centralità dello spettatore in ogni processo filmico, definendo "identificazione primaria nel cinema", quella tra lo spettatore e il proprio sguardo: «Benché assente da quell'immagine che non gli rinvia mai, contrariamente allo specchio primordiale, l'immagine del suo corpo, lo spettatore è in esso tuttavia super-presente in altro modo, come fuoco di ogni visione (senza il suo sguardo, in qualche modo, non vi è più il film), presente come soggetto onnipercipiente e, tramite il gioco del *découpage* classico, onniveggente, presente come soggetto trascendentale della visione».

La centralità dello sguardo spettatoriale appare quindi il fulcro di ogni visione, a prescindere dall'attivazione di inquadrature soggettive. Ma queste inquadrature rafforzano ulteriormente il rapporto tra film e spettatore, stimolano un'immedesimazione elevata al quadrato. Non a caso, il cinema classico le ha spesso utilizzate per strutturare il sistema dei personaggi e per trasmettere precisi riferimenti, per cui la condivisione del punto di vista ottico ha spesso significato l'identificazione non solo sentimentale, ma anche valoriale e ideologica (banalmente, la soggettiva dell'eroe protagonista, non quella dell'antagonista).

Con *Notorious*, Hitchcock infrangeva una delle regole del cinema classico, moltiplicando i legami ottici e sentimentali tra spettatore e personaggi, proprio per comunicare al meglio la tensione drammatica e morale del suo film: per «farci battere più forte il cuore», come ricordava Truffaut, ma anche per stimolare - come già evidenziato - nuovi sguardi su ciò che a prima vista appare scontato. Notorio, appunto. Nel corso di centouno minuti di film si possono individuare una sessantina di soggettive, semisoggettive, false soggettive, oltre a molteplici richiami - dialogici, linguistici, scenografici - che invitano lo spettatore a guardare con particolare attenzione insieme ad un personaggio. Di queste, trentasei appartengono ad Alicia, dodici a Devlin, dodici a Sebastian, una ad un reporter. Quindi la vera protagonista sembra essere proprio Alicia, con cui più volte il pubblico condivide sguardi, sentimenti, paure.

Oltre la quantità, la qualità e la varietà: noi siamo Alicia lungo tutto l'arco del film, nei frangenti più disparati. Vediamo con lei quando guida ubriaca (è la

prima soggettiva della donna), con tanto di capelli negli occhi, nei nostri occhi, a causa del vento; quando vede Devlin a testa in giù perché è sdraiata su un letto (ben cinque soggettive intercalate da oggettive sul suo volto), con tanto di panoramica obliqua a centoottanta gradi che doppia il movimento della testa; quando al maneggio è costretta a rivedere Sebastian, con due significative soggettive: mentre i cavalli sono affiancati, la prima mostra entrambi gli uomini dal punto di vista di Alicia, mentre la seconda - grazie ad un emblematico raccordo in avanti - esclude dallo sguardo Devlin; quando entra per la prima volta nella casa di Sebastian ed osserva il salone, lo studio chiuso da cui provengono le voci, lo scalone imponente, la discesa della madre dal suddetto scalone, che si conclude con un'inquietante interpellazione; quando ruba la chiave della cantina, in una sequenza di forte *suspense* poiché Sebastian potrebbe scoprirla (scoprirci); quando si rende conto che Sebastian e la madre la stanno avvelenando, nella famosa scena in cui tutto si deforma visivamente e si attutisce sonoramente fino al nero silenzio dello svenimento; finalmente, quando Devlin entra nella stanza per salvarla, vera visione onirica, ormai inaspettata, ma anche chiusura dell'incubo iniziato proprio con il primo avvicinamento di Devlin, nelle citate soggettive iniziali con lo sguardo capovolto. Pur schematicamente, si coglie come la centralità di questo personaggio sia data soprattutto dalle sue debolezze, ansie, difficoltà. In sintesi, dalle sue imperfezioni, dalla sua profonda umanità. In questa accezione, Alicia è la vera protagonista.

Completamente diverso, non solo in termini numerici, il tracciato dei due uomini, molto più monocordi. Devlin esordisce con tre semisoggettive, che ne esaltano l'assenza di profondità: una sagoma nera praticamente bidimensionale che osserva l'impudica e discinta (per l'epoca) Alicia e presumibilmente la giudica, almeno a desumere dal gesto a posteriori, quando l'uomo fascerà la pancia scoperta della donna prima di uscire nella notte. Sull'automobile che sbanda a causa della guida alterata di Alicia, le due soggettive di Devlin rendono il bisogno di controllo e di ordine, esattamente antitetiche al desiderio di velocità e di ebbrezza espresso da quelle di Alicia. Lo iato sentimentale tra i due personaggi è sottolineato anche dalle soggettive - in campo lungo - di Devlin al maneggio. Come si vede, tutto è giocato sul piano professionale, in cui contano la freddezza e l'impersonalità. Lo sguardo freddo, distaccato, continuamente in bilico tra il cinismo, il disprezzo e l'amarezza, muta radicalmente alla fine del film, non a caso con una soggettiva che ne riprende una precedente di Alicia, ovvero quella sullo scalone nella casa di Sebastian. Solo ora, guardando con gli occhi di Alicia, Devlin riesce a gettare la maschera e a manifestare il suo amore, come testimonia la successiva soggettiva sulla donna che giace a letto (a cui finalmente farà riscontro il controcampo in soggettiva di Alicia, a sancire il definitivo incontro tra i due) e, soprattutto, la famosa e tardiva dichiarazione d'amore.

Sebastian compie nei confronti di Alicia un percorso inversamente proporzionale a quello di Devlin, che potremmo definire peggiorativo, poiché passa dall'amore alla gelosia e all'odio. Al maneggio, dopo una semisoggettiva in cui non riconosce Alicia, la sua prima soggettiva denota coraggio e altruismo, poiché vedendo la donna in difficoltà sul cavallo (speronato volutamente da Devlin, è bene ricordare), si lancia immediatamente al galoppo per aiutarla, abbandonando la sua compagna. Da questo momento avremo soltanto soggettive segnate dalla gelosia, in particolare in occasione del ricevimento, che culmina con la soggettiva sul bacio tra Devlin e Alicia, vicino alla cantina. Infine, due soggettive sulla porta della cantina e sulle tracce della bottiglia rotta, segnano il passaggio dalla gelosia all'odio, scoperto il doppio tradimento.

Questi tre percorsi rendono bene l'ambiguità hitchcockiana come paradigma di lettura del mondo. Se da un lato confermano un sistema dei personaggi piuttosto classico, di immediata intelligibilità per ogni spettatore dell'epoca, d'altro canto spiazzano lo spettatore, invitano a vivere le differenti fasi di ciascun personaggio, in una sorta di programmatica schizofrenia.

Hitchcock spinge al massimo tale processo di spiazzamento confezionando scene in cui i tre punti di vista sono contemporaneamente proposti allo spettatore, per cui l'ambiguità diventa l'elemento che struttura l'intera narrazione. L'esempio più famoso è la lunga sequenza del ricevimento in casa di Sebastian.

L'origine del ricevimento è data da un profondo intreccio tra *spy story* e *love story*.

Dopo un breve e foschissimo esterno notte in campo lungo, che accentua l'atmosfera di tensione, si passa al ricevimento vero e proprio, aperto dal celeberrimo movimento di macchina che, a partire dal semitotale del salone d'ingresso giunge vertiginosamente, senza soluzione di continuità, al dettaglio della chiave nella mano di Alicia. È lo stesso Hitchcock a sottolineare che tale movimento aveva innanzitutto la funzione di porre in dialettica la normalità delle apparenze (l'eleganza della festa) con la tensione vissuta intimamente da Alicia. Quando ormai lo sguardo dello spettatore si identifica completamente con quello della protagonista, sul livello della *spy story*, le soggettive rimettono in circolo altri elementi e scatenano una programmatica confusione. Alla soggettiva iniziale di Alicia verso la porta d'ingresso da cui dovrebbe entrare Devlin (che è in ritardo, a conferma dell'asincronia amorosa tra i due personaggi in questo momento del film), segue poi quella dell'uomo che scorge Alicia in campo medio/lungo, tra gli invitati. Ma, soprattutto, segue la soggettiva di Sebastian (significativamente, anch'essa in campo medio/lungo, la stessa ottica di Devlin, suo rivale in amore) che osserva i due. Poi tre stacchi ravvicinatissimi, con continui raccordi in avanti, mostrano il passaggio della chiave tra i due con il baciamano; quindi, attraverso una soggettiva identica alla precedente, seguita da un esplicativo raccordo di sguardo, torniamo al volto di Sebastian. La tensione è al massimo: noi, che siamo arrivati a questa sequenza condividendo le ansie e le paure di Alicia, assistiamo al passaggio della chiave guardando con gli occhi di Sebastian. Hitchcock, mentre ipnotizza lo spettatore con una scena fondamentale per la *spy story* (seppure con un oggetto simbolico per la *love story*), facendolo ovviamente schierare con i due "buoni", propone una soggettiva del "cattivo". Schizofrenia della visione, negazione dell'oggettività come paradigma di sguardo sul mondo: contemporaneamente noi viviamo la tensione di Alicia e ci rendiamo conto della cecità di Sebastian, sincero amante geloso del rivale più giovane. Una soggettiva, quindi, per mostrare la cecità umana.

La riflessione hitchcockiana, ad un tempo morale e metalinguistica, trova ulteriore conferma in due dei momenti chiave di ogni film, l'inizio e la fine. *Notorious* parte con un preciso riferimento allo sguardo pubblico, ovvero i flash dei reporter appostati fuori del tribunale. Poi attraverso lo sguardo fisico di un giornalista, ci mostra con la sua soggettiva il verdetto nei confronti del padre di Alicia, donna che peraltro non conosciamo ancora. È una soggettiva emblematica: non c'è alcun legame affettivo con chi guarda, che anzi sta spiando attraverso la porta (quindi non dovrebbe guardare; è lui la prima spia del film), e l'inquadratura fissa in campo lungo è volutamente opaca. Non dà molte informazioni visive, ma gioca sul sonoro, con la lettura del verdetto, la denominazione del personaggio imputato e la sua reazione. Hitchcock dice chiaramente che questo non è cinema: questa è la stampa, la radio, il mondo di chi crede di conoscere la realtà, ma non si rende conto di vederne solo una minima parte, per giunta male. Lo spettatore lo coglie subito, perché essendo in soggettiva vede poco e istintivamente vorrebbe vedere meglio. Hitchcock lo accontenta poco dopo, ma spiazzandolo. Hubermann non avrà mai volto nel film, poiché dall'aula esce sua figlia Alicia: la figlia del traditore, per i reporter che la assalgono. Non una sua parola, solo la luce del volto, il mistero degli sguardi. Oltre l'ovvio, oltre il sensazionalismo, oltre la superficie della realtà, alla ricerca di ciò che a prima vista non appare. Questo è il cinema.

Anche il finale è un saggio sulle necessità di non fermarsi alle apparenze. Tutto sembra risolto per il meglio: Devlin salva Alicia, la porta via con sé verso un sicuro amore, mentre Sebastian e la madre pagheranno i loro errori. La donna perduta è redenta, il cinico è trasformato dall'amore, il cattivo è punito. Questo dice la sceneggiatura, la cronaca, ma noi vediamo il volto di Sebastian che chiede disperatamente di salire sull'auto di Devlin, le sue mani tremanti che chiedono un aiuto. In un corto circuito emblematico l'ultima inquadratura, l'esterno notte della casa verso cui Sebastian si avvia mestamente, richiama quella, simile, del primo ingresso di Alicia. Ancora una volta, oltre le apparenze, conta il dramma umano. Devlin e Alicia sono partiti, mentre sotto i nostri occhi Sebastian viene inghiottito dal buio della soglia, della notte, della dissolvenza in nero che conclude il film. Oggettivamente, *Notorious* non ha lieto fine.

Per concludere queste considerazioni sulla soggettiva, è doveroso citare l'interessante analisi di Donald Spoto, che ha portato alla scoperta di come agisca, in *Notorious*, una sorta di simmetria ribaltata, alla rovescia. È infatti possibile sovrapporre le scene iniziali a quelle conclusive, verificando come le prime combacino perfettamente - punto per punto - con le loro equiva-

lenti della fine del film. Questa struttura può essere così rappresentata:

Scene iniziali
A: porta aperta con tre uomini davanti a un giudice;
B: Alicia esce dal tribunale, silenziosa e sola;
C: al party: discorso sul bere e sul bisogno d'amore;
D: uscita con l'andatura incerta; inconsistente protezione con un fazzoletto; corsa notturna su una spider; lui la salva rivelando la propria identità;
E: postumi della sbornia mattutini nella camera da letto luminosa; vista annebbiata di lei e proposta di un incarico da parte di lui.

Scene finali
a: porta aperta con un uomo davanti a tre giudici;
b: Alicia esce, sussurrando con il suo amore;
c: discorso sul veleno e ammissione d'amore;
d: uscita con l'andatura incerta; protezione con il cappotto di lei; corsa notturna su un'auto chiusa; lui la salva nascondendo la propria identità e malattia nella camera da letto buia; vista annebbiata e dichiarazione d'amore.

Il montaggio: un'analisi

Il prologo del ricevimento è la famosa sequenza del furto delle chiavi, tutta giocata sul *suspense* (la contiguità spaziale e il poco tempo a disposizione) vissuto dallo spettatore insieme ad Alicia, proprio attraverso le sue soggettive. Anche in questa scena il livello è duplice: paradossalmente, proprio nel momento di maggior timore per una possibile scoperta di Alicia, la vera vittima è Sebastian, che non a caso parla per tutta la sequenza della sua gelosia verso Devlin. L'abbraccio strumentale di Alicia nei suoi confronti, dettato solo dal dover nascondere la chiave, suggella la situazione.

La scena inizia con l'immagine di Alicia che si sta avvicinando alla stanza del marito ma, giunta sulla soglia, si ferma all'improvviso e getta uno sguardo preoccupato verso il fuori campo che viene mostrato allo spettatore nell'inquadratura successiva. Questo secondo piano della scena si articola a sua volta in due diversi spazi: il primo è rappresentato da una parte della stanza di Sebastian, il secondo dalla sala da bagno adiacente ad essa, dove in quel momento l'uomo si trova. Questo secondo piano rimane ancora fuori campo, tuttavia esso è esplicitato dalla porta aperta che dà su di esso e, soprattutto, dall'ombra dello stesso Sebastian che si proietta su tale porta. La funzione dell'ombra è così quella di esplicitare la presenza dell'uomo che costituisce un pericoloso ostacolo al compito che Alicia deve eseguire. Lo spazio fuori campo si configura così, sul piano semantico, come spazio della minaccia. L'inquadratura torna sul volto di Alicia che muta la direzione del proprio sguardo dall'ombra di Sebastian a un altro elemento diegetico sito nel fuori campo. Un nuovo stacco ci mostra l'oggetto dello sguardo della donna: la scrivania adiacente all'ingresso della sala da bagno. Ed è qui che si avvia un primo movimento in avanti che arriva a mostrare in dettaglio un mazzo di chiavi fra cui si trova quella della cantina. È un movimento di macchina assai interessante che gioca diverse funzioni. La prima e più evidente è quella della rivelazione: attraverso il suo percorso d'avvicinamento la macchina da presa ci mostra il mazzo di chiavi che prima non vedevamo. Correlata a questa funzione c'è quella selettiva: le chiavi non vengono solo mostrate ma anche evidenziate attraverso il progressivo avvicinarsi della cinepresa. In questo modo esse conquistano, anche sul piano visivo, quel ruolo di primo piano che già lo svolgersi del racconto aveva loro attribuito. Questo movimento acquista anche una forte valenza affettiva: è infatti un'intensificazione dello sguardo di Alicia, una proiezione del desiderio del personaggio di entrare in possesso di tale oggetto. Proprio per questo esso è implicitamente attraversato da una forte ambiguità. Dal momento che si avvia a partire dallo sguardo della donna, lo spettatore ha l'impressione che esso traduca l'avvicinarsi di questa alla scrivania. Tuttavia l'inquadratura successiva ci mostrerà Alicia ancora ferma là dove l'avevamo lasciata. Non è quindi lei che si avvicina alla chiave, a farlo è solo l'occhio della cinepresa. L'istanza narrante gioca quindi d'anticipo e fa "in prima persona" quel che la protagonista non osa ancora fare. L'ambiguità di questo piano ha anche un'importante conseguenza sul piano della comunicazione narrativa. Se il movimento in avanti ci fa credere, almeno parzialmente, che Alicia abbia trovato il coraggio di avvicinarsi alle chiavi, nonostante la minacciosa presenza dell'ombra del marito, mostrare poi nel piano successivo Alicia al punto di partenza significa costringere lo spettatore a dover rivivere tutto da capo, a ricominciare ancora una volta dall'inizio, con un evidente guadagno del film sul piano del *suspense*. Ed ecco così che, ritornati sulla donna, la vediamo avvicinarsi lentamente alla scrivania. Una sua rapida occhiata verso il fuori campo ha il compito di ricordarci che c'è qualcuno lì che potrebbe rappresentare un serio pericolo. E proprio mentre la donna si impossessa delle chiavi, questo qualcuno si fa più presente attraverso la propria voce fuori campo. Sulle parole dell'uomo, che rivelano così la sua consapevolezza della presenza di Alicia nella stanza, uno stacco, raccordato allo sguardo della donna, ci mostra nuovamente la porta del bagno aperta e l'ombra che si proietta su di essa. Come accadeva per la precedente, anche quest'inquadratura è giocata tutta sul fuori campo, ma ai due elementi che la caratterizzavano in precedenza - la porta aperta e l'ombra - se ne aggiungono altri due - la voce di Sebastian e il carattere più ravvicinato del piano - che hanno la funzione di accentuare la presenza di questo fuori campo e della sua natura di minaccia. Alicia riesce a entrare in possesso della chiave, ma, mentre sta per andarsene, il marito la raggiunge, le prende le mani e gliele apre per baciargliene i palmi, costringendola così a gettare a terra la chiave e a nasconderla con un piede sotto un tavolino senza che l'uomo se ne accorga. Una dissolvenza incrociata pone termine alla scena, che si conclude quindi con un atto sospeso.

La domanda che lo spettatore è così costretto a porsi è se Alicia sia riuscita o meno, nell'arco di tempo che divide questa scena dalla successiva, a rientrare in possesso della chiave. La risposta a questa domanda è data attraverso lo spettacolare movimento di macchina che apre la scena del ricevimento - a cui già si è accennato. Un'inquadratura dall'alto ci mostra l'elegante sala che dà sull'atrio di casa Sebastian. Seguendo il movimento di alcuni personaggi, la cinepresa si muove verso destra sino a mettere in campo altri partecipanti alla festa che sta per iniziare, fra cui Sebastian e Alicia. Quando i due arrivano a occupare il centro dell'immagine, il movimento verso destra si interrompe e ne inizia uno discendente, un movimento di gru. Il piano si modifica progressivamente passando da un ampio totale, dove i personaggi occupano all'incirca un sesto della verticale dell'inquadratura, a un particolare della mano di Alicia che ora occupa tutto lo schermo e che si apre per mostrarci la chiave che tiene nervosamente nascosta. Ecco ancora l'esempio di un movimento di macchina che, a prescindere dalla sua spettacolarità, subordina la rappresentazione dello spazio alla rivelazione di un ben preciso elemento profilmico (funzione selettiva). Ma è soprattutto un movimento di macchina di grande rilievo narrativo nel suo rispondere alla domanda che lo spettatore era costretto a porsi al termine della scena precedente: ora sappiamo che la chiave è nelle mani di Alicia.

Elisa Dall'Arche

Bibliografia

François Truffaut, *Il cinema secondo Hitchcock*, Pratiche Editrice, Parma 1994
Eric Rohmer - Claude Chabrol, *Hitchcock*, Marsilio, Venezia 1996
Gian Pietro Brunetta, *Il cinema di Alfred Hitchcock*, Marsilio, Venezia 1995
Giorgio Gosetti, *Alfred Hitchcock*, Il Castoro, Milano 1996
Fabio Carlini, *Alfred Hitchcock*, Il Castoro, Milano 1995
André Bazin, *Alfred Hitchcock*, in *Il cinema della crudeltà*, Il Formichiere, Milano 1979
Richard Abel, *Notorious: Perversion Par Excellence*, in Marshall Deutelbaum and Leland Poague, *A Hitchcock Reader*, Iowa State University Press, 1986
Michele Marangi, *Notorious, la vertigine dello sguardo*, in «Garage», *Alfred Hitchcock*, n. 11, 1997
Donald Spoto, *Notorious*, in *The Art of Alfred Hitchcock*, Fourth Estate, London 1992
Sidney Gottlieb, *Hitchcock secondo Hitchcock*, Baldini & Castoldi, Milano 1996
Giorgio Simonelli, *Invito al cinema di Hitchcock*, Mursia, Milano 1996
Gianni Rondolino - Dario Tomasi, *Manuale del film*, UTET, Torino 1995
Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Estetica del film*, Lindau, Torino 1995

Un seminario avanzato sull'analisi del film

L'analisi del film è una disciplina con la quale facilmente chi si occupa di ricerche sul cinema, indipendentemente dal tipo di approccio adottato, si trova prima o poi a fare i conti. Proprio all'analisi del film, ai suoi strumenti e criteri metodologici, è dedicato quest'anno il seminario di approfondimento del corso di Storia del Cinema dell'Ateneo udinese.

Per molti studenti il seminario rappresenta ancora un oggetto misterioso, anche perché nel corso dei loro studi hanno sentito più volte usare questo nome per le iniziative più diverse.

Per "seminario" si intende in questa occasione un progetto comune di approfondimento su un tema che è stato precedentemente definito; ogni partecipante si assume l'impegno di approfondirne un aspetto, e di comunicare agli altri il risultato delle sue ricerche.

La partecipazione è libera e facoltativa, e non vi sono preclusioni nei confronti di studenti alle prime armi o provenienti da altre facoltà, anche se indicativamente il seminario è rivolto agli studenti che abbiano già sostenuto o siano in procinto di sostenere un esame di Storia del cinema.

Ciò che davvero conta, in realtà, è un motivato interesse ad affinare i propri strumenti metodologici per le ricerche sul cinema. Si è liberi, è vero, di farlo anche da soli per proprio conto, ma il lavoro comune e il confronto con gli altri indubbiamente aiutano e fanno risparmiare tempo e fatica.

Un seminario ha senso e funziona se la partecipazione non supera le venti-trenta persone; se è maggiore, si trasforma in una conferenza. In ogni caso, non si sono mai verificati, fino ad ora, problemi di sovraffollamento. Questo perché il seminario è davvero facoltativo: non potrebbe funzionare altrimenti. E non sono previste oscure ritorsioni verso chi non può o non vuole partecipare. Gli interessati si incontrano per qualche ora ogni due o tre settimane, nell'arco dell'intero anno accademico, grosso modo da novembre a giugno, secondo un calendario di appuntamenti preventivamente concordati.

Dopo che il relatore di turno ha esposto i risultati del suo approfondimento (una ricerca, l'esposizione di un testo, l'analisi di alcune sequenze, ecc.), viene lasciato spazio alla discussione comune, tanto più viva e proficua se anche altri partecipanti hanno potuto documentarsi, sia pure sommariamente, sull'argomento della relazione.

Per l'approfondimento di particolari aspetti è previsto l'intervento di relatori esterni (studiosi, giornalisti, critici, registi, ecc.), opportunità che non è stata ancora mai sfruttata.

Il primo seminario avanzato si è svolto nel corso dell'anno accademico 1996-97 ed ha rivolto la sua attenzione ad una serie di strumenti metodologici utili allo studio del cinema. L'anno scorso ci si è posti invece un obbiettivo più ristretto: i generi cinematografici e la loro origine, argomento anche del Convegno Internazionale di Studi sul Cinema tenutosi a marzo.

La partecipazione al seminario è sempre possibile, anche a seminario avviato. Per informazioni su date, orari e argomenti degli incontri, è possibile telefonare o informarsi al Laboratorio Cinema e Multimedia, via Mantica 3, 33100 Udine, tel. 0432-556648.

Aldo Lazzarato

Bibliografia di riferimento

Riportiamo alcune indicazioni bibliografiche riguardanti l'analisi del film; molti dei testi citati saranno oggetto di esposizione e approfondimento agli incontri del seminario.

Innanzi tutto due testi introduttivi, utili per un primo orientamento e per reperire ulteriori segnalazioni bibliografiche: *Introduzione all'analisi del film* di Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (Lindau, Torino 1998), e *L'analisi dei film* di Jacques Aumont e Michel Marie (Bulzoni, Roma 1996). Economico, sintetico ma non banale il primo; più costoso ma anche più articolato il secondo, utilmente integrabile, per tutto quanto attiene al linguaggio cinematografico, da *Estetica del film* di Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie e Marc Vernet (Lindau, Torino 1995); a riguardo va segnalato anche *Manuale del film* di Gianni Rondolino e Dario Tomasi (Utet Libreria, Torino 1995), peraltro dedicato in parte all'analisi filmica.

Altri testi, maggiormente calati nella pratica analitica, risultano variamente improntati a indirizzi critici diversi. Un'impostazione di tipo narratologico caratterizza *Narration in the Fiction Film* di David Bordwell (University of Wisconsin Press, 1985) e il noto *Sociologia del cinema* di Pierre Sorlin (Garzanti, Milano 1979), un testo che presta particolare attenzione anche ai rapporti tra cinema e storia. Ispirati alla psicoanalisi sono invece i due testi di Raymond Bellour, *Le cinéma américain: analyses de films* (2 voll., Flammarion, Paris 1980) e *L'analyse du film* (Albatros, Paris 1980), così come *Donne fatali. Cinema, femminismo, psicoanalisi* di Mary Ann Doane (Pratiche, Parma 1995) e *La psicoanalisi e Hitchcock* di Salvatore Cesario (Franco Angeli, Milano 1996). A carattere semiotico è il testo di Roger Odin, *Cinéma e production du sens* (Colin, Paris 1991). Attento agli aspetti retorici *The Rethoric of Filmic Narration* di Nick Browne (Umi Research Press, Ann Arbor 1982). Improntati alla teoria dell'enunciazione *Analisi del film* di Francesco Casetti e Federico Di Chio (Bompiani, Milano 1990) e *L'analisi del film* curato da Paolo Madron (Pratiche, Parma 1984). Ricerche a carattere iconologico in *Nosferatu* di Michel Bouvier e Jean-Louis Leutrat (Gallimard, Paris 1981), *L'organizzazione dello spazio nel "Faust" di Murnau* di Eric Rohmer (Marsilio, Venezia 1984) e *Sentieri selvaggi* di Jean-Louis Leutrat (Le Mani, Recco 1995).

Altri studi, infine, affontano le problematiche inerenti ai generi: *Women in Film Noir* di Ann E. Kaplan (Bfi, London 1998); *Le carte del western* di Jean-Louis Leutrat e Suzanne Liandrat-Guigues (Le Mani, Recco 1993); *Il cinema e le altre arti* a cura di Leonardo Quaresima (Marsilio, Venezia 1996), che raccoglie una o più analisi filmiche per ciascuno dei principali generi cinematografici.

Aldo Lazzarato

Electrics for Dogs: NICK PARK

Una casa qualsiasi del Lancashire, Inghilterra. Interno, giorno. Un ragazzino sta facendo colazione e intanto legge sul retro della scatola dei cereali l'annuncio di un concorso. Premio in palio: una cinepresa super-8 e un proiettore. Il ragazzino è un appassionato di fumetti e riempie i margini dei quaderni di disegni; ama anche i cartoni animati, ma pur desiderando conoscere le tecniche con cui vengono realizzati, non ha mai pensato di trasformare i suoi personaggi in immagini in movimento. La scatola di cereali diventa un segno del fato e il ragazzino incomincia a fantasticare sui film che realizzerà con il favoloso premio. Dopo numerose e inevitabili difficoltà riesce a filmare piccole sequenze animate che sottopone a un ristretto e attento pubblico: i genitori e il pappagallino Tweet. Sempre cercando di fare suoi i segreti del cinema di animazione, frequenta il Liceo Artistico e poi la facoltà di Arte e Design al Politecnico di Sheffield; infine ottiene un posto alla National Film and Television School. E qui il ragazzino diventa Nick Park, creatore di Wallace e Gromit, l'uomo e il cane di plastilina più amati, premiati e famosi del mondo.

La prima delle loro avventure inizia alla NFTS e si conclude nel 1989 alla Aardman Animations, la casa di produzione di Bristol per la quale Park lavora dal 1985. Si intitola *A Grand Day Out* (*Una gita memorabile*) e racconta di come Wallace cerchi di raggiungere la luna insieme al saggio Gromit per fare rifornimento di formaggio di cui è goloso. Sebbene i personaggi appaiano grossolani rispetto agli episodi successivi, è già evidente la cura dei dettagli con cui sono realizzate le scenografie, la varietà delle espressioni e il senso dell'umorismo semplice e raffinato della storia. Park sostiene di essere un autodidatta, un regista in senso lato piuttosto che un animatore vero e proprio e soprattutto di essere una persona che vuole far ridere e divertire chi lo circonda.

La coppia uomo-cane è un classico dei fumetti, basta pensare a Charlie Brown e Snoopy; così come è un classico dell'umorismo accostare il genio sventato, fantasioso e sentimentale ad un carattere acuto, colto e capace di coltivare manie da grande detective. Infatti se Wallace si invischia in terribili pasticci, Gromit legge Platone, Dostoevskij e il manuale tecnico *Electrics for Dogs*; inoltre lavora a maglia quando sente la necessità di rilassarsi. Ma altri indizi rivelano le loro differenze caratteriali. Wallace ha un largo sorriso zeppo di enormi denti candidi; Gromit non ride né sorride mai: solo l'increspatura delle sue mobilissime ciglia tradisce la preoccupazione, lo stupore o la soddisfazione. Wallace parla a raffica con abbondanza di inflessioni dialettali e giochi di parole spesso accolti con compatimento dal cane; Gromit invece non abbaia perché è troppo preso a pensare. Wallace ad ogni difficoltà chiama a grande voce il nome di Gromit, mentre questo cerca di risolvere da prode i guai in cui si trova: esemplare in questo senso la sequenza dell'inseguimento del pinguino criminale Feathers McGrown in *The Wrong Trousers* (*I calzoni sbagliati*), il secondo episodio realizzato da Park per la BBC.

Della ricchezza visuale che rende sempre piacevole e sorprendente il rivedere i lavori di Nick Park fanno anche parte i numerosi riferimenti al cinema *live action* e ai suoi generi più popolari. Il primo episodio ricordato richiama i viaggi impossibili di Méliès ed è insieme la parodia del tecnologismo dei film di fantascienza: i topolini che infilano occhiali da sole per assistere al lancio dell'astronave, il disegno del progetto dell'astronave o l'accensione per mezzo di un fiammifero della stessa rimandano a un'infinità di tecnici in camice bianco, led dalla funzione misteriosa o complicati sistemi meccanici. Il secondo episodio si apre invece con espliciti riferimenti all'orrore classico (il titolo in caratteri dal contorno frastagliato, l'ambientazione quotidiana turbata da una macchina apparentemente innocua e da un'inquietante presenza), aggiungendo elementi della *detective story* (la rapina, il pedinamento, l'inseguimento) e senza trascurare l'aspetto emotivo: la sequenza in cui Gromit abbandona la casa al 32 di Wallabe Street è estremamente drammatica e toccante. Ma è nel terzo episodio che si concentrano i riferimenti e si complicano le trame narrative. *A Close Shave* (*Una tosatura drastica*) vede Wallace e Gromit impegnati in un complicato caso in cui la sparizione di interi greggi si mescola alla storia d'amore infelice di Wallace per Wendaline, proprietaria di un negozio di lane e di Preston, *cyberdog* creato per proteggerla ma trasformatosi in una specie di Terminator spietato e crudele. Parallelamente si sviluppa il dramma dell'innocente Gromit imprigionato e liberato dall'eroica pecorella Shorn.

Nel suo lavoro Park lamenta, certamente con eccesso di modestia, la mancanza di un approccio sistematico e razionale all'animazione, ma ammette di essere stato libero di sviluppare uno stile assolutamente personale. E forse è questo ad aver fatto di Wallace e Gromit due eroi amati da un pubblico eterogeneo e di ogni età, senza sfuggire al controllo del loro autore. Va anche detto che quello di Park è un valido esempio della capacità di rischiare della BBC, esempio premiato da un incoraggiante successo che dovrebbe insegnare qualcosa anche all'Italia, un Paese che negli anni ha sacrificato o ceduto all'estero troppi animatori di talento.

Anna Antonini

«Subito la fine» Conversazione con Brunetto Casalini

Mi trovo nel palazzo della casa di produzione pubblicitaria Interactive di Milano per intervistare Brunetto Casalini, montatore e socio fondatore della Wave Film Editors, uno dei maggiori centri italiani di post-produzione (da poco, anche di produzione) nel campo pubblicitario. Casalini ha ricevuto recentemente il premio "Media Star" per il miglior montaggio per la pubblicità del prodotto "Giovanni Rana" (regia di Daniele Luchetti).

D: (Voce impostata, da cronista serioso) *Cominciamo con una domanda originale: che rapporto hai con il cinema?*

R: Dal punto di vista professionale, alla Wave ci occupiamo più di pubblicità, ma abbiamo un occhio di riguardo per i giovani registi. Mi è capitato per esempio di far parte della giuria del festival dei cortometraggi di Lovere, sul lago d'Iseo, e di vedere dei lavori molto buoni. Purtroppo il cinema giovane non interessa molto perché non rende molto: anche se si hanno riconoscimenti e critiche favorevoli, spesso i film non incassano molto al botteghino. I montatori che gravitano intorno alla Wave hanno spesso lavorato anche per il cinema: io stesso ho montato *I ragazzi della notte*, e Massimo Fiocchi, che qui da noi monta vari spot, è il montatore di Gabriele Salvatores. Purtroppo è difficile vivere coi guadagni del cinema, così ci si alterna tra questi due mondi.

D: E dal punto di vista personale?

R: Mi piace molto andare al cinema, ma non c'è un genere o un regista a cui sia particolarmente affezionato. Penso sia molto importante la qualità: mi piace un film quando è fatto bene.

D: Non hai dunque un tuo film preferito?

R: C'è un film che mi ha impressionato più di altri: *Blade Runner*. È stato una rivoluzione per l'atmosfera creata, di degrado tecnologico, con il fumo presente fin dalla prima inquadratura; dal punto di vista tecnico poi, vi sono stati usati per la prima volta i carrelli con il teleobbiettivo.

D: Ti sei mai ispirato al montaggio di un film per montare uno spot?

R: Lo faccio continuamente. È praticamente impossibile non farsi influenzare al giorno d'oggi, in quanto siamo continuamente bombardati dalle informazioni che ci arrivano dal cinema, dalla televisione e dai giornali.

D: Puoi fare qualche esempio?

R: Beh... quando ho visto *Gandhi* di Attenborough stavo montando lo spot della Michelin e ho usato l'idea di far vedere subito la fine. Recentemente per lo spot del Seiko Kinetic mi sono ispirato alla serie televisiva *Millennium* con un montaggio che sfrutta i flashback.

D: Tu hai vissuto in prima persona il passaggio dal montaggio analogico a quello digitale. Dicci brevemente che cosa è cambiato.

R: È cambiato tutto! Io ho montato con la moviola, poi con le centraline analogiche e ora uso il sistema digitale Avid. Ci sono un sacco di possibilità in più: effetti speciali, scenografie fantastiche, e le operazioni di montaggio sono più semplici e veloci da realizzare, e quindi anche le possibilità di correggere e modificare.

D: Nel montaggio di spot e videoclip, ma anche di film, è stata molto usata (forse anche troppo) la tecnica dello "stop'n'go" *(variazioni di velocità all'interno della stessa sequenza,* Ndr*). Qual è il nuovo trucco che prevedi diventerà di moda?*

R: Lo spot dell'Ariston, diretto e montato da Mauro Salesi, sfrutta le immagini in *superimpose* (dissolvenze e sovrimpressioni a più livelli). Inoltre stiamo lavorando a qualcosa di nuovo che però non voglio divulgare.

D: Quale campagna pubblicitaria ti piace di più tra quelle attualmente trasmesse?

R. (*Fa un sorriso ironico che lascia intendere un pizzico di orgoglio*). Il nostro spot dell'Ariston! È ben fatto, girato e montato molto bene. Mi piacciono anche gli spot di Piana, quelli dell'Alfa Romeo.

D: Quali sono gli ultimi lavori che avete seguito?

R: Seiko Kinetic, Distillati, Sector e D+.

D: Qual è l'ultima produzione Wave?

R: Lo spot D+; prossimamente Mauro Salesi girerà il nuovo videoclip di Vasco Rossi.

D: Posso farti una foto per la rivista?

R: O.k., andiamo.
(Mi usa come un manichino per cercare la luce migliore, poi si mette al mio posto e si lascia fotografare).

a cura di Christian Inzerillo

La grande rete

Internet è una risorsa ricchissima per chi si occupi di ricerche sul cinema: vi si possono trovare svariati tipi di materiale, molto diversi tra loro per attendibilità, completezza e stabilità, e spesso non reperibili altrimenti, o non altrettanto velocemente.

Sul Web abbondano siti su attori, film, registi, generi, case di produzione o distribuzione, imprese o associazioni variamente interessate al settore; sceneggiature originali o desunte, recensioni, versioni telematiche di riviste cartacee, riviste pensate esclusivamente per la rete, elenchi ragionati di collegamenti, bollettini di festival, banche dati, e altro ancora; per non parlare delle forme più dirette di interazione tra appassionati, come le liste di posta elettronica, le conferenze Usenet, i canali chat.

Dal sito dedicato a Bombolo alla home page ufficiale della Cucinotta passando per un ginepraio di gruppi di discussione, cinefili fanatici, cultori del peggio, siti promozionali, chicche e boiate, si è facilmente portati a divagare, finendo smarriti davanti a qualcosa di affascinante o di orribile su cui, in origine, non intendevamo minimamente informarci. È quello che è accaduto spesso ai curatori della presente rubrica: l'impegno che infondiamo nella sua cura è un modo per fare ammenda di diverse ore di collegamento veloce iniziate all'insegna di un'indagine motivata e rigorosa, e miseramente deragliate sui siti di *The Big Lebowski*, di *Friends* e dei *Creedence*.

Aldo Lazzarato

Internet Movie Database

La principale risorsa cinematografica della rete è l'Internet Movie Database (IMDb, *http://www.imdb.com*), in lingua inglese, ma ne esistono versioni locali in francese, tedesco e italiano (*http://www.italy.imdb.com*). Può essere raggiunto con facilità anche attraverso gli indici sistematici (ad es. Virgilio, *http://www.virgilio.it*, o Yahoo!, *http://www.yahoo.com*).

IMDb è un'azienda privata internazionale che si propone di rendere disponibile, sul numero più vasto possibile di piattaforme, una banca dati sul cinema completa e ad accesso gratuito. Si finanzia ospitando spazi pubblicitari e promuovendo l'acquisto di libri, video o altro materiale presso le compagnie sorelle del gruppo *Amazon.com*.

I dati provengono da molte fonti diverse. Errori e lacune sono sempre possibili: gli utenti che ne rilevassero sono invitati a segnalarli via e-mail.

Ogni settimana il database viene aggiornato con le correzioni suggerite e con nuove informazioni.

Attualmente l'archivio contiene i dati di più di 160.000 film di ogni nazione o epoca, ed è in continua crescita. Vi sono più di 2.250.000 voci filmografiche, relative a oltre 560.000 persone. La schedatura interessa non solo film per il grande schermo, ma anche film e serial per la tv, homevideo e perfino le sequenze filmate dei videogiochi.

Di ogni film sono disponibili le informazioni principali (titolo, regista, cast e quadri tecnici), in molti casi integrate da notizie di vario tipo,

come - per elencarne solo alcune - l'uso del colore o del bianco e nero, lo standard del sonoro, il paese di origine, i premi ricevuti, la casa di produzione, il genere, titoli alternativi o correlati, errori, e così via. Ciascuna categoria può essere usata per strutturare una ricerca.

Le interfacce di ricerca sono di uso facile ed intuitivo: è possibile creare in poco tempo la filmografia di un cineasta, e quindi esaminare in dettaglio i dati di ogni singolo titolo. Se intendiamo informarci su un regista è forse più comodo e produttivo ricorrere a una monografia a stampa; ma se ad interessarci è un attore, un quadro tecnico secondario, la produzione di una data nazione o di una certa epoca, la filmografia prodotta da IMDb diventa utilissima e insostituibile: anche se non del tutto affidabile, è un buon punto di partenza per una ricerca su cui tornare sopra con occhio più critico. Infatti lacune e inesattezze non sono rare ed è consigliabile considerare con una punta di scetticismo le informazioni ottenute. Concludiamo con un esempio: nulla ci vieta di usare IMDb per crearci una filmografia su Rossellini, ma potremmo anche procurarcela confrontando qualche monografia a stampa; mentre difficilmente troveremmo un mezzo altrettanto rapido per reperire una filmografia su Judith Henry, o su Italo Petriccione, o sui thriller francesi prodotti tra il 1980 e il 1983.

Aldo Lazzarato

Le vie della fantascienza

Per gli appassionati di fantascienza, cominciare un'esplorazione in Internet interrogando un motore di ricerca con una parola chiave (*"Sf"* o *"science-fiction"*) è come salpare per un viaggio con decine e decine di scali senza, magari, approdare a risultati significativi. Per questo diventa utile partire da un porto sicuro: in questo caso sono stati utilizzati gli indici sistematici Virgilio e Yahoo!, il primo italiano, il secondo americano. Per quanto riguarda il primo, nella home page è presente la voce *Fantascienza* (separata da quella di *Cinema*), a sua volta suddivisa in molte voci: al momento della mia consultazione ve n'erano alcune legate a foto indicanti le ultime uscite cinematografiche e al rapporto tra i telefilm e la loro trasposizione sul grande schermo. Le voci da me approfondite sono state:

sotto *Informazione*, la voce *I grandi siti*, in cui si ha la possibilità, tra le altre scelte, di consultare, con un collegamento diretto, l'*Enciclopedia della Fantascienza*, nella quale sono riuniti articoli e recensioni di uscite librarie e cinematografiche, con rimandi a schede monografiche sui personaggi. Agile, pratica e utile;

sotto *Risorse Utili*, la voce *Fantascienza.com*, in cui si possono operare delle selezioni, tramite parole chiave, sui testi presenti nel sito (per chi non accede da Virgilio, l'indirizzo è *http://www.fantascienza.com*), con esiti in italiano. Tramite questo sito è possibile collegarsi alla rivista on-line «Delos», che propone, accanto a recensioni di uscite cinematografiche, servizi più generali, come quello sulla *Sf* made in Italy (*http://www.delos.fantascienza.com*). Dalla home di «Delos» si può approdare al «Corriere della Fantascienza», punto di partenza per lunghe navigazioni (*http://www.corriere.fantascienza.com*). Tornando alla pagina *Fantascienza* di Virgilio, sempre sotto *Risorse Utili* si trova la porta d'accesso all'*Internet Movie Database*, interrogabile tramite parola contenuta nel titolo del film o tra i nomi dei credits;

sotto *Siti Italiani*, selezionando la voce *Fantascienza e horror*, tra le numerose sottovoci dedicate a Freddy Krueger, Star Trek o Morticia Addams, ve n'è una, *The best FS* (*http://space.tin.it/fantascienza/nellomo*), che propone all'apertura del sito - che non è diretta - una pagina divisa in due: a sinistra la possibilità di scoprire curiosità, fatti e misfatti sui classici del genere nel cinema (*Alien*, *Blade Runner*, ecc.) e nella televisione (*Spazio 1999*, *Star Trek*); a destra la pagina home che visualizza poi le informazioni richieste. Sito coloratissimo e pieno di foto e notizie;

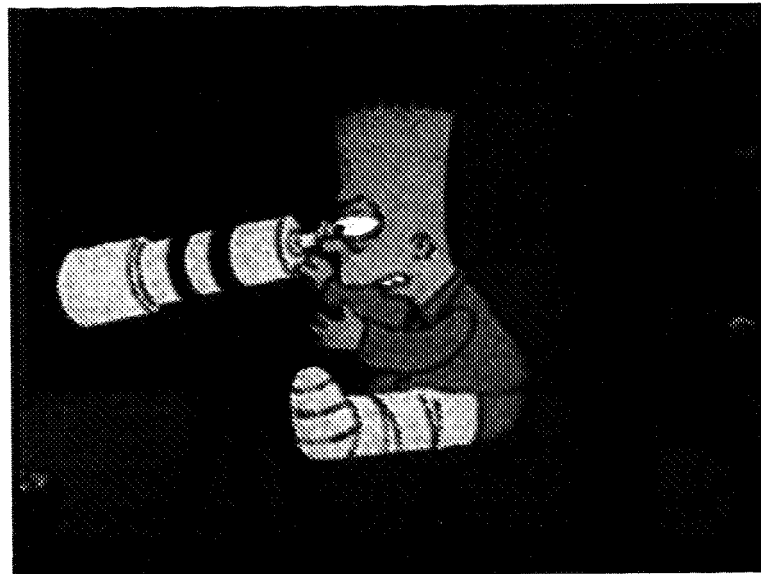
sotto la voce *Fantascienza in vetrina* si rimanda alla rivista on-line *EON* (*http://www.eon.magazine.com*), il cui accesso non è diretto;

inoltre, ho verificato la possibilità di entrare in una delle tre conferenze dedicate ai fumetti, al cinema e alla fantascienza; così come di avere indirizzi di siti dedicati ai fumetti e cartoni animati o di collegarsi con siti di case editrici, librerie e fumetti.

Con Yahoo!, l'accesso al mondo del genere fantascientifico è un po' più tortuoso: bisogna passare per la voce *Entertainment*, poi *Movies and Film*, *Genres* e infine *Sf and fantasy*. Tra i siti proposti segnalo *Sf film archive* (*http://www.rnrweb.com*), un sito del «Time Magazine» dedicato alla storia della fantascienza da *Metropolis* a *Independence Day* (*http://www.egi.pathfinder.com/time/scifi/start.html*) fatto quasi esclusivamente di immagini (e quindi lento al caricamento), e un dizionario, *Web on the creature* (*http://www.geocities.com/area 51/rampart/2058*) ancora da completare: sono pronte alla consultazione solo parte delle lettere dell'alfabeto.

Claudio Pisu

The Simpsons: gruppo di famiglia in un Internet

Perché dedicare uno spazio, seppur piccolo, ad un cartone animato televisivo all'interno di una rivista che si occupa di cinema? La risposta è ovvia per chiunque aspetti quotidianamente con ansia i venti coloratissimi minuti di trasmissione creati da Matt Groening: l'ottima regia e realizzazione tecnica, le trame, i dialoghi e persino i titoli degli episodi (da *The Boy Who Knew Too Much* a *Dead Putting Society*) devono moltissimo all'arte cinematografica (sorvoliamo per necessità di spazio sui numerosi riferimenti televisivi e letterari). Innumerevoli sono le citazioni visive, e non, da film celeberrimi come *Citizen Kane* (cfr. l'episodio *Rosebud* del 1993), *La finestra sul cortile* (cfr. *Bart of Darkness* del 1994) o

Pulp Fiction (cfr. *22 Short Films about Springfield* del 1996), ma anche da film meno noti al pubblico giovane come *La vita è meravigliosa* (cfr. *When Flanders Failed* del 1991) o *Il cantante di jazz* (cfr. *Like Father Like Clown* del 1991). In rete tutte le curiosità sulla famiglia di Springfield possono essere soddisfatte partendo dal sito "The Simpsons Archive", il cui indirizzo è *http://www.snpp.com*, in cui è possibile leggere sinossi e dialoghi degli episodi, venire informati sulle future storie e sul *merchandising* disponibile; e non mancano, ovviamente, i *"movie references"* e i links ad altri siti (numerosi) dedicati ai Simpson. Il sito ufficiale creato dal canale Fox Television, che trasmette negli Stati Uniti il cartone e che spesso viene dileggiato da quest'ultimo per la sua poco eccitante programmazione, si troverebbe all'indirizzo *http://www.foxworld.com/simpindx.htm* ma per incuria e disinteresse esso non è attualmente visitabile.

Nel sito *www.jps.net/jayraj/simpsons* potrete scoprire l'insospettabile esistenza di una versione reale, a grandezza naturale, dell'abitazione dei Simpsons inaugurata da Matt Groening in persona: un coloratissimo incubo iperrealista che fa riflettere sul modo di pensare e di pensarsi della più grande potenza mondiale.

Altri indirizzi utili sono: *www.geocities.com/SiliconValley/Vista/2359/simpsons.html*; *www.hedges.org/Simpsons*

Valentina Cordelli

Julia: come in un film

È noto: la produzione Bonelli si è mossa - e ha trovato i suoi maggiori successi - in questi ultimi anni nell'incrocio tra generi diversi. Dal pionieristico *Dylan Dog* (innesto dello schema della detection su quello horror), ai recentissimi *Magico vento* (horror + western), *Napoleone* (giallo, azione + fantasy), *Brendon* (horror + fantasy). In questa linea di quasi sistematica esplorazione di ogni possibilità combinatoria si colloca ora *Julia*, il cui primo albo, uscito nell'ottobre '98, ha avuto una lusinghiera accoglienza di pubblico ed è giunto, al momento in cui appare questo numero zero di «Cinergie», al suo ottavo fascicolo.

Duplice in realtà il programma alla base del personaggio. Da una parte lo sviluppo di una ulteriore variante della dimensione horror, inserita qui in un quadro scientifico-razionale. L'efferatezza, la perversione, l'*orrore* sono interpretati non in chiave fantastica, irrazionale ma realistica e positivista. La protagonista è una criminologa, la deduzione logica è il processo che porta allo svelamento dell'enigma - come in un classico schema alla Conan Doyle. Inoltre (secondo punto chiave del progetto), come era accaduto anche in *Dylan Dog*, viene istituito uno stretto legame con l'universo del film. Le storie corrono «sul filo di una narrazione serrata di taglio cinematografico», recita la presentazione della serie, e questa operazione è effettivamente condotta con una sistematicità e su una varietà di piani che va anche oltre le ricche reti di relazioni istituite abitualmente da Tiziano Sclavi.

Il moderno noir è il punto di riferimento fondamentale (*Il silenzio degli innocenti*, *Pulp Fiction*, *I soliti sospetti*, *Seven*) e le sue particolarità sul piano narrativo sono direttamente chiamate in causa. Alla linearità dello sviluppo si sostituisce dunque uno schema complesso, pluriorientato. Viene messa in discussione la coerenza e la stessa attendibilità del punto di vista. E viene messa in discussione la monodirezionalità del flusso temporale.

Varie modalità narrative vengono così bruscamente accostate tra loro e senza indici di riconoscimento che possano consentire una immediata identificazione. Accanto al piano tradizionale della narrazione oggettiva, impersonale si affaccia anche un principio di soggettivizzazione del racconto, affidato all'assassino e al suo punto di vista, anche percettivo (attraverso il procedimento della soggettiva, scrupolosamente - e virtuosisticamente - perseguita). Ma la stessa protagonista gode a tratti di prerogative analoghe. Attraverso la forma del diario ci giungono ampi brani della sua esistenza privata, ma anche della sua attività investigativa - come in una sorta di equivalente della voce *over*. Di più. La soggettivizzazione dell'esperienza del personaggio si esprime attraverso la dimensione del sogno, dell'attività onirica. La narrazione "oggettiva" è minata infine dalla varietà delle fonti dell'enunciazione: al racconto di un narratore esterno può affiancarsi (sempre senza dispositivi di segnalazione) una narrazione televisiva (che raddoppia l'identità e le avventure della detective) o anche quella affidata a un brano musicale.

La stessa ampiezza del racconto (centotrenta pagine in luogo di novantotto - la misura standard per i personaggi Bonelli) allontana la storia dai ritmi e dalle cadenze della serie, della puntata e la porta invece vicino all'estensione del film, dell'opera cinematografica. La maggiore dilatazione non moltiplica gli eventi, le "avventure", consente piuttosto una maggiore complessità del piano temporale, permettendo di accostare "accelerato" e "rallentato", ma soprattutto introduce un'insolita analiticità nel racconto, in cui possono trovare spazio passaggi che sono meno direttamente funzionali alla costruzione e allo svelamento dell'enigma. Se ne avvale anche la caratterizzazione dei personaggi - e di Julia soprattutto, identificata, nella sua vita privata, attraverso la relazione con una governante, un gatto, un'auto eccentrica; e nella sua attività pubblica, dalle lezioni all'università, i litigi con il tenente di polizia, il legame con un investigatore privato, ecc.

All'interno del sistema narrativo di cui si è detto il fumetto si segnala anche per raffinate scelte sul piano linguistico che guardano a modelli cinematografici: soluzioni di montaggio per analogia formale o di movimento o di situazione che portano a contatto situazioni distanti nell'ordine dello spazio, del tempo, degli eventi. Una grande mobilità del punto di vista, delle angolazioni, della scala dei piani e il frequente impiego di forme "cinematografiche" di dinamizzazione dell'"inquadratura". Artifici che incrementano l'ambiguità della visione e della contestualizzazione (ove la cornice di uno specchio può trasformarsi in quella di un televisore). Ma colpisce anche la ricchezza dei modelli iconografici (per esempio *Jane* e il fumetto "femminile" degli anni Cinquanta e Sessanta), dei rimandi e delle citazioni: a film (*Psycho*, è naturale), libri (*Martin Eden*, *Lord Jim*) e la inclinazione metalinguistica, ruotante attorno alla critica della produzione horror televisiva e cinematografica più stereotipata - e associata a modelli femminili opposti a quelli della protagonista. Già, perché Julia ha le sembianze dolci e misurate di Audrey Hepburn e rifugge dagli schemi dello sfoggio e dell'ostentazione.

Un punto debole, debolissimo è costituito invece dal già citato modulo narrativo affidato al diario del personaggio, il cui livello di ingenuità e melodrammaticità rosa è ben oltre il limite dell'imbarazzante. «Era una mattina *uggiosa*, di quelle pervase da una *sottile inquietudine*. Una sensazione - ne ero certa - che si sarebbe protratta per il resto della giornata, rendendo *bigio* anche il mio umore». Scherziamo? Qui siamo ai toni del diario di Paperina. La caduta è vertiginosa ed è probabilmente dovuta alle difficoltà dell'autore (Giancarlo Berardi) a calarsi in personaggi femminili - almeno per ciò che concerne la loro natura e identità meno superficiale.

A Julia, dicevamo, presta i propri tratti Audrey Hepburn. Da John Malkovich trae la sua fisionomia il tenente di polizia; la governante è ricalcata su Whoopy Goldberg, il sergente su John Goodman. E con questa forma di mimetismo tocchiamo l'altra nota dolente del fumetto. Sappiamo come questa pratica sia diffusissima tra i personaggi Bonelli e come essa meriti attenzione (se ne è occupato recentemente Giacomo Manzoli in un libro curato da Michele Canosa per l'Editore Campanotto: *Desideri in forma di nuvole. Cinema e fumetto*, Udine 1996). È un fenomeno che insiste, ancora, sulla simulazione dell'esperienza cinematografica che *Julia* realizza con impegno e complessità sperimentali; si tratta di una soluzione che non banalmente mira a proiettare sul fumetto i meccanismi dell'interpretazione. Di tutto questo sappiamo e a tutto questo aderiamo. Ma l'operazione è stata ormai così replicata e appare qui così generalizzata da trasformarsi in pura convenzione, stereotipo: semplice risultato di una povertà d'invenzione, puro fenomeno di parassitismo.

Il corpo e il volto di Audrey Hepburn sono solo d'intralcio per la protagonista. L'impulso è augurarsi che prima o poi riesca a liberarsene (*).

L. Q.

(*) La sensazione aumenta con i numeri successivi del fumetto, forse anche perché lo sperimentalismo narrativo del primo fascicolo risulta notevolmente attenuato e "normalizzato". Mentre l'invadenza e l'inappropriatezza del corpo attoriale crescono ulteriormente. E il disegno (non all'altezza di quello del debutto, di Luca Vannini) accresce l'impressione di impaccio e goffaggine.

Trent'anni di Cappella Underground

La Cappella Underground nasce a Trieste il 14 dicembre 1968 nelle sale di una cappella sconsacrata. Fin dall'inizio l'associazione si presenta come alternativa alla realtà dei numerosi cineclub che in quell'epoca si moltiplicano in tutto il paese. Oltre ad essere un centro di ricerche cinematografiche, infatti, è uno dei primi laboratori ad occuparsi di computer art e videoinstallazioni, oltre che di concerti.

E' nel recupero di tale tradizione che è stato festeggiato nel dicembre 1998 il trentesimo anniversario dell'associazione. La manifestazione, denominata "Fluxus", per riprendere il titolo di un concerto di musica sperimentale del marzo 1969, ha avuto carattere itinerante, spostandosi dalle sale del Museo Revoltella al Teatro Miela e da qui alla Scuola Superiore di Lingue Moderne. Protagonista è stata la multimedialità: è questa una delle direzioni sulle quali si sta muovendo attualmente la Cappella Underground.

Potendo vantare un archivio di undicimila film su Laser disc, supporto VHS e Betamax, con un aggiornamento annuo di cinquecento titoli, la Cappella svolge anche funzioni di videoteca comunale. Tutti i titoli sono visionabili in sede. Sono presenti film di fiction, tra cui numerose rarità (come *I vampiri* di Freda), documentari, materiali di videoarte, registrazioni di balletti e spettacoli teatrali. La biblioteca raccoglie libri e riviste di cinema, teatro e fumetto.

Sempre in linea con la vocazione originaria per le nuove tecnologie, l'associazione ha messo a disposizione dell'utenza un sito internet (***http://www.cappella.com***) attraverso il quale è possibile accedere all'elenco dei film, a diverse rubriche e alla documentazione sui trent'anni di attività, informarsi sulle rassegne cinematografiche, i seminari e le tavole rotonde in programma.

Aurora Sulli

Cappella Underground, piazza Benco 4, 34121 Trieste; tel. 040-363637.

Il Laboratorio Cinema e Multimedia dell'Università di Udine

Nato nell'aprile del 1995 a supporto della attività didattica dei corsi della Facoltà di Lettere e Filosofia, il Laboratorio Cinema e Multimedia dell'Università di Udine è oggi un centro di ricerca sul cinema e al tempo stesso una struttura che offre una vasta gamma di servizi.

Funzione principale del Laboratorio (situato in via Mantica 3) è di favorire la visione dei circa duemila film in formato VHS che ne costituiscono la videoteca, in continua crescita. Essi sono stati catalogati e schedati in un database appositamente studiato tenendo presenti le norme della Fédération Internationale des Archives du Film (FIAF).

Esso consente ricerche sia sul singolo film che di tipo "diagonale", riguardo una o più voci tra quelle previste dalla scheda tipo, ovvero: titolo italiano, titolo originale, paese d'origine, anno di produzione, regia, soggetto, sceneggiatura, fotografia, musiche, scenografie, costumi, interpreti, durata, lingua, produzione, sottotitoli e didascalie. Ciò permette di ottenere in tempo reale la lista dei titoli disponibili di un certo autore ma anche, ad esempio, con un'unica ricerca, di tutti i film diretti da un tale regista e interpretati da un certo attore. Le copie dei film sono visionabili in sei postazioni da due o tre posti ciascuna, dotate di videoregistratore, monitor e cuffie.

Una moviola 16 e 35 mm permette la visione di pellicole ed esercitazioni di montaggio cinematografico.

Due ricevitori satellitari (uno analogico e uno digitale) e due decoder consentono la visione delle più importanti emittenti straniere e *pay tv*. Una piccola biblioteca specializzata fornisce una prima fonte di documentazione e di verifica; una postazione multimediale offre la possibilità di effettuare ricerche su Internet, acquisire ed elaborare immagini e testi, realizzare montaggi audio e video, consultare cd-rom.

Oltre a fornire assistenza tecnico-organizzativa al "Convegno Internazionale di Studi sul Cinema", giunto alla VI edizione ("I limiti della rappresentazione", 17-20 marzo 1999), il Laboratorio promuove ed organizza numerose manifestazioni sia interne all'Ateneo che esterne, in collaborazione con vari enti ed amministrazioni. Vanno ricordate, tra tutte, "Critofilm", rassegne e incontri sul film d'arte, nel cui ambito sono stati proiettati, tra l'altro, documentari d'arte di Luc de Heusch, Carlo Ludovico Ragghianti, Cesare Brandi, Massimo Mida e Nino Criscenti, e che ha avuto come suoi ospiti lo studioso di percezione visiva e sonora Ruggero Pierantoni, il restauratore della Cappella Sistina Gianluigi Colalucci, lo storico e critico d'arte Federico Zeri; "Il Gesto visibile", rassegna sul film antropologico, che nella più recente edizione si è concentrata sulla produzione documentaristica di Fiorenzo Serra; "*Dissolvenze*. Arte e cinema", in collaborazione con l'Amministrazione Comunale di Gradisca d'Isonzo, la cui seconda edizione, appena conclusasi, prevedeva, oltre a quattro film di finzione introdotti da studiosi e storici di cinema e storia dell'arte, la presentazione dei documentari d'arte di Alain Resnais recentemente restaurati dalla Cinémathèque Française; e ancora "*In punta di matita*. Il cinema disegnato di Bruno Bozzetto", retrospettiva di film d'animazione, mostra dei disegni originali e incontri con l'autore, organizzati per conto dell'Amministrazione Comunale di Cordenons (PN); "Vedute classiche", un itinerario nella storia del cinema attraverso una selezione di film classici, dalle origini al 1945, che costituisce la parte propedeutica al corso di Storia del Cinema; infine le rassegne denominate "Lo schermo dell'arte" e realizzate in collaborazione con i corsi di Arte Contemporanea dell'Ateneo udinese.

Nell'auletta del Laboratorio si svolgono regolarmente, oltre alle riunioni della redazione di «Cinergie», seminari di approfondimento ed esercitazioni tecnico-pratiche collegate ai corsi.

Per tutti gli interessati, ricordiamo che, nella videoteca di via Mantica, la consultazione di corto- e lungometraggi, in italiano ed in lingua straniera, documentari e film d'animazione, è possibile dal lunedì al venerdì, dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 15.00 alle 19.00.

Luca Nadalin

Laboratorio Cinema e Multimedia
dell'Università degli Studi di Udine
via Mantica, 3
33100 Udine
tel. 0432-556648
fax 0432-556648/556649

La Collezione Minici Zotti: un museo di magiche visioni a Padova

Recentissima l'apertura a Padova di un nuovo museo dedicato alla storia del cosiddetto "precinema", ovvero delle attrezzature e delle pratiche visive che hanno preceduto l'avvento del cinematografo.

La raccolta di Laura Minici Zotti, una delle più importanti al mondo, è esposta al pubblico (visite guidate su prenotazione) nel quattrocentesco palazzo Angeli, in Prato della Valle, dove è anche possibile assistere a vere e proprie proiezioni di lanterna magica.

Spaziando dai teatri di ombre javanesi ai giochi e agli strumenti ottici, dalla fotografia e dalla stereoscopia fino ai primi proiettori cinematografici, dalle lanterne magiche giocattolo a quelle scientifiche e da spettacolo, dai vetri colorati a mano per le proiezioni - fissi e "a movimento" -, alle riproduzioni di strumenti come il Mondo Niovo, la camera oscura del Canaletto e il diorama di Daguerre, questa preziosa collezione testimonia tutte le tappe più importanti della "visione" attraverso i secoli, documentate anche da numerose stampe, oggetti vari e strumenti musicali del Sette e Ottocento.

Alessandro Faccioli

Collezione Minici Zotti - Un museo di magiche visioni
Prato della Valle, 1a - 35123 Padova
tel. 049-8763838 fax 049-8780280 e-mail: *mndniovo@intercity.it*

La biblioteca del Cineforum di Vicenza

La biblioteca del Cineforum di Vicenza è forse una delle poche biblioteche nella regione Veneto, dopo l'Archivio Storico delle Arti Contemporanee (ASAC) di Venezia, a poter vantare una cospicua raccolta di libri dedicati al cinema: essa ha raccolto, infatti, a partire dal marzo 1981, più di tremilacinquecento volumi. Il catalogo dei periodici conta oltre centoquaranta titoli, tra cui numerose riviste italiane, francesi, inglesi, spagnole, e persino cinesi e indiane, molte delle quali disponibili fin dal primo numero.

I libri possono essere presi in prestito, mentre le riviste sono disponibili solo per la consultazione. È a disposizione degli interessati anche una piccola videoteca. Per ricerche e/o esigenze particolari è possibile usufruire dell'aiuto e delle competenze dei bibliotecari volontari cui è affidata la gestione del servizio.

La biblioteca è un'istituzione privata che sta per essere inserita nel circuito bibliotecario urbano e, di conseguenza, nel sistema bibliotecario nazionale: essa funzionerà quindi come biblioteca pubblica e il suo catalogo sarà consultabile anche dall'esterno collegandosi a Internet.

La catalogazione dei volumi e dei periodici non è ancora stata completata. Si sta infatti provvedendo a uniformare il metodo di catalogazione al modello informatizzato nazionale.

Attualmente il servizio di apertura al pubblico (limitato al sabato pomeriggio dalle ore 16 alle ore 19) è affidato ad alcuni volontari, con tutti gli inconvenienti che una gestione di tale tipo comporta. Si consiglia pertanto, prima di ogni visita, di telefonare al seguente numero: 0444-351089 (Graziella Zardo).

Giulia Stella

Per informazioni, anche via e-mail:
Graziella Zardo, *zardogr@protec.it*;
Giovanni Beni, tel. 0444-505293, e-mail: *giovanni.beni@vi.nettuno.it*;
Cinzia Cattin, tel. 0444-506340.

La nave (1921) di Gabriellino D'Annunzio: un esempio di restauro

Restaurare un film significa ridargli vita, restituirgli funzionalità. Per fare ciò non basta duplicarlo su un nuovo supporto, ma è prima di tutto necessario raccogliere tutte le informazioni possibili su di esso, interpretarle, scegliere quali immagini duplicare e quali no. Il restauro, prima ancora di essere un lavoro tecnico, è eminentemente un lavoro intellettuale.

Quando si decide di intervenire su un film, per prima cosa se ne ricercano tutte le copie disponibili, quindi le si analizza attentamente per conoscerne la storia. Probabilmente vi saranno delle differenze tra una copia e l'altra, più o meno numerose[1]; può anche accadere che queste riguardino solo lo stato di conservazione. Comunque, ciò che il restauratore deve stabilire prima di ogni altra cosa è quale "stato" dell'opera filmica intende ripristinare con l'intervento di restauro. Il restauratore dovrà, insomma «dichiarare gli obiettivi finali del restauro, indicando quindi quale sia la versione che si intende ricostruire, o per meglio dire quale momento della storia dell'opera si intende "congelare" e rappresentare a restauro ultimato»[2].

Eileen Bowser ha proposto diverse definizioni di "originale":

«1) Il film così come esso fu visto la prima volta dal pubblico. Questo di solito è considerato dagli storici e dagli archivisti come il traguardo più importante.

2) Il film così come fu concepito da chi lo ha creato. Inteso in quanto traguardo di restauro, esso presuppone che l'autore - considerato in quanto artista - e il suo film in quanto prodotto d'arte esistano al di fuori del tempo. [...] Quando il restauratore trova una sequenza filmata ma non utilizzata nella versione pubblicamente distribuita, è necessario chiedersi se sia stato l'autore stesso o qualcun altro a escluderla, e in tal caso durante quale fase della produzione del film ciò sia accaduto. [...] Noi crediamo che un autore abbia il diritto di ricreare un proprio film nella misura in cui ciò non comporta la distruzione irreversibile di un lavoro precedente.

3) Un'altra versione possibile è quella che "funziona bene"; in altre parole un film che tenga conto dell'esistenza di un pubblico moderno e del diverso modo in cui esso reagisce a ciò che si vede[3]».

Sarà importante e anzi necessario che il restauratore dichiari, oltre a quale edizione intende ripristinare, anche a quale categoria di "originale", fra quelle indicate da Eileen Bowser, il film da lui restaurato apparterrà.

La prima operazione da compiere, quando si hanno a disposizione le diverse copie del film, è quella di verificarne lo stato di conservazione. Ciò permette di operare delle scelte sia di carattere tecnico (in che modo pulire, ripristinare, duplicare quella copia) sia di carattere critico (quali scene utilizzare fra quelle disponibili nelle diverse copie, quale ordine dare alle diverse scene nel ristabilire il montaggio, come ricostruire il testo degli intertitoli, come ricostruire le colorazioni, eccetera).

La nave, tratto dall'omonima tragedia di Gabriele D'Annunzio, è un film uscito nel 1921 ma realizzato già nel 1919 da Gabriellino D'Annunzio e Mario Roncoroni e prodotto dalla Ambrosio Film di Torino, con l'intento di rilanciare la cinematografia italiana, che stava attraversando allora una grave crisi.

La copia restaurata di questo film fu presentata a Bologna nel giugno del 1997 in occasione del festival "Il Cinema Ritrovato". Fino a quel momento *La nave* era conosciuta nella copia negativa in bianco e nero conservata alla Cineteca di Milano, con sottotitoli ricostruiti dalla stessa Cineteca sulla base della tragedia di D'Annunzio.

Quando la Cineteca di Bologna è venuta a sapere di un'altra copia de *La nave* conservata alla Filmoteca Española di Madrid, copia di cui si era fino a quel momento ignorata l'esistenza, ha deciso di promuovere un restauro degno di questo nome, capace di ridare vita ad un'opera di sicura importanza nella storia del nostro cinema.

La copia spagnola si rivelò essere un positivo su pellicola Kodak del 1919, anno di produzione del film: con tutta probabilità, esso era stato stampato a partire dal negativo originale. Tale copia è stata importantissima per ricostruire il film: essa contiene infatti degli intertitoli in spagnolo e, scena per scena, l'indicazione della numerazione e del tipo di colorazione prevista.

Il laboratorio bolognese "L'Immagine Ritrovata" ha lavorato e ricostruito il film collazionando il positivo spagnolo e la copia negativa posseduta dalla Cineteca di Milano. Il negativo milanese non è omogeneo: contiene infatti parti di negativo originale con diversi ciak per una stessa scena, due diversi duplicati di epoca muta, e parti duplicate su pellicola *safety* in epoca più recente.

La pellicola in nitrato è facilmente soggetta a decadimento chimico: purtroppo le copie de *La nave* su cui ha lavorato "L'Immagine Ritrovata" non facevano eccezione, ed erano entrambe deteriorate: la copia di Milano, nelle parti contenenti il negativo originale; quella spagnola, all'inizio del quinto rullo (il film consta complessivamente di cinque rulli). Il decadimento era così grave da rendere queste parti di pellicola irrecuperabili.

Entrambe le copie presentavano inoltre rotture sulle giunte e sulle perforazioni; soprattutto le perforazioni della copia positiva erano rovinate. Le giunte sono state rifatte sovrapponendo i lembi dei due fotogrammi contigui e unendoli con colla a base di acetone: si è preferita la colla al nastro adesivo per evitare che le spire adiacenti del film riparato si incollassero fra loro. Dopo aver pulito le copie, esse sono state ristampate. In questa fase si è scelta una stampatrice sotto liquido, che ha il vantaggio di non riprodurre i graffi: si è così evitata la lucidatura delle copie che è sempre un'operazione traumatica. Dato che le copie si erano anche in varia misura ristrette, si è scelta una stampatrice progettata appositamente per film ristretti: essa è dotata di rocchetti i cui denti hanno un passo non solo più corto rispetto a quello normale, ma anche adattabile ai diversi gradi di restringimento della pellicola da duplicare.

La fase più delicata è stata quella di rimontaggio del film, della sua "ri-creazione". "L'Immagine Ritrovata" ha cercato di ripristinare il film originale, così come era stato concepito dal suo creatore, il che corrisponde anche a come fu visto la prima volta dal pubblico. In ciò il laboratorio bolognese è stato favorito dal fatto che il positivo aveva le scene numerate: in via di principio sarebbe bastato seguire la numerazione per ricreare il montaggio originale. Ma le cose non sono state così semplici: la copia spagnola prevedeva infatti anche scene "bis" o "ter", indicate da asterischi; tali scene, però, non corrispondevano a inquadrature diverse, ma alla stessa scena ripresa con luci differenti. È stato il restauratore, volta per volta, a scegliere quale fra le scene alternative preferire per il montaggio della versione restaurata, in quanto non c'erano testimonianze sulle scelte compiute all'epoca. Laddove il positivo era lacunoso e si è dovuto ricorrere al negativo, non si potevano ovviamente utilizzare le indicazioni corripondenti al montaggio finale della copia spagnola: in questo caso il testo della tragedia è stato di grande aiuto per ricostruire il montaggio originale, visto che il film era assolutamente fedele all'originale letterario di Gabriele D'Annunzio.

Le colorazioni, ricostruite adottando, com'è consuetudine del laboratorio bolognese, il metodo introdotto alla Cinémathèque Royale de Belgique da Noël Desmet, rispettano le indicazioni della pellicola spagnola.

Più delicata è stata la ricostruzione delle didascalie, di cui non si possedevano gli originali. La copia milanese, essendo un negativo, non contiene didascalie: esse infatti venivano montate di solito solo nelle copie positive; e la copia spagnola ha didascalie in castigliano. Queste, comunque, per il ricorrere di vocaboli desueti, sembrano corripondere alla traduzione letterale di un testo poetico. Ciò è sembrato sufficiente ad autorizzare la ricostruzione delle didascalie mediante la traduzione del testo spagnolo e il suo confronto con la lezione della tragedia.

Si è così ottenuta una copia restaurata completa al 95%.

Elena Beltrami

(1) Nel periodo del muto si ottenevano diversi negativi di un film, o ponendo sul set più macchine da presa in posizioni differenti o facendo ripetere più volte la stessa scena agli attori, riprendendola ogni volta; ciò causava profonde differenze fra una copia e l'altra. Le differenze fra le copie potevano anche riguardare il montaggio, le colorazioni, il numero delle scene scelte in relazione al mercato cui la copia era destinata.

(2) Michele Canosa - Gian Luca Farinelli - Nicola Mazzanti, *Nero su bianco. Note sul restauro cinematografico: la documentazione*, «Cinegrafie», n. 10, 1997, p. 16.

(3) Eileen Bowser, *Alcuni principi di restauro del film*, «Griffithiana», n. 38-39, 1990, pp. 170-171.

Il "Premio Adelio Ferrero" 1998

Venerdì 18 settembre si è svolta al Teatro Comunale di Alessandria la premiazione dei saggi e delle recensioni partecipanti al "Premio Adelio Ferrero".

Il concorso, dedicato alla memoria del critico cinematografico, primo docente di Storia del Cinema al DAMS di Bologna e fondatore della rivista «Cinema & Cinema», è un importante stimolo per giovani tra i 18 e 25 anni che vogliono occuparsi di cinema in modo attivo, cimentandosi in saggi e recensioni sull'argomento.

Nell'ambito della ventesima edizione del Premio è stato organizzato anche un seminario su "Teoria e tecnica della sceneggiatura", favorendo così un momento d'incontro con studiosi, giovani registi e sceneggiatori. Anche «Cinergie» ha partecipato a questa iniziativa, rivelatasi una discussione sul cinema in generale, più che un approccio tecnico all'argomento "sceneggiatura".

Nuccio Lodato, in veste di moderatore, ha esposto le ragioni del seminario e presentato i relatori: gli studiosi Guido Fink, Giorgio Cremonini, Lorenzo Pellizzari, Roy Menarini; i registi Emidio Greco e Giovanni Robbiano.

L'intervento di Emidio Greco, autore dei due film proiettati nelle giornate del seminario, ha sollevato un contraddittorio dibattito sul processo di "desertificazione" che ha interessato il cinema italiano negli ultimi vent'anni. Quali le cause? La carenza di registi validi o l'assenza di buone sceneggiature? Un problema che secondo il regista rimane tuttora irrisolto. L'argomento ha suscitato un'accesa polemica tra i giovani partecipanti al Premio, che si sono sentiti chiamati in causa. Attraverso i loro interventi abbiamo anche avuto modo di conoscerli un po' più da vicino e scoprirne aspirazioni e progetti al di là dei loro curricula e dei lavori presentati in concorso. Ne è emerso un profilo piuttosto omogeneo: sono giovani che hanno una buona preparazione culturale, non solo cinematografica; si sono dimostrati dotati di spirito critico e informati su tutto ciò che avviene nel mondo del cinema e dell'arte in generale. Aggiornati sulle più moderne tecnologie audiovisive e multimediali, sembrano voler rinnegare tutti i vecchi schemi; irremovibili sulle loro posizioni, polemizzano apertamente su ciò che non va o ritengono sorpassato nella produzione italiana. È stato anche interessante confrontare le loro parole scritte con le idee e i pensieri espressi nel corso del dibattito.

Ma torniamo al Premio. Gli elaborati pervenuti sono stati esaminati da una giuria composta da Sara Cortellazzo, Antonio Costa, Claudio Domini, Alberto Farassino, Gian Luca Favetto, Guido Fink, Bruno Fornara, Nuccio Lodato, Morando Morandini, Lorenzo Pellizzari (Presidente), Leonardo Quaresima, Luigi Surdich, Giorgio Tinazzi, Renato Venturelli. L'analisi dei cinquanta lavori in concorso ha evidenziato un livello medio degli elaborati più alto rispetto alle precedenti edizioni. Come riferito dalla giuria, la stessa selezione preliminare degli scritti è risultata particolarmente impegnativa, non essendo emersi, ad una prima lettura, scritti che si imponessero in modo decisivo sugli altri.

Questo infine il verdetto della giuria: per la sezione "Saggi", primo premio ex aequo a Viva Paci per "*Sans Soleil* di Chris Marker, una partitura per parole, immagini e media" ed a Enrico Pacciani per "La sfida di Arkadin. Il coinvolgimento dello spettatore in *Confidential Report* e *The Usual Suspect*"; secondo premio per "*Hana-bi*" di Francesco Cattaneo. Per la sezione "Recensioni": primo premio a Cristiana Astori per "*Crash* di David Cronenberg"; secondo premio ex aequo a Marco Gatti e a Gianluca Moro, entrambi per "*Il sapore della ciliegia* di Abbas Kiarostami".

Pubblicando alcuni dei saggi presentati al Premio Ferrero, «Cinergie» vuole porne in evidenza l'originalità e l'interesse. Anticipiamo fin d'ora che altri scritti saranno pubblicati sul prossimo numero della rivista.

Laura Gobbato e Sonia Soldera

Il sapore della ciliegia di Abbas Kiarostami

Per Kiarostami quello tra cinema e realtà è un rapporto intenso e sofferto. Il film è uno strumento che si genera dalla vita e cerca di indagarla, di scavarla, evidenziando i suoi limiti di mezzo parziale in grado di isolare la realtà semplificandone però i molteplici aspetti. Il costante lavoro sul fuoricampo, su quello che succede al di là dell'inquadratura, perimetro che da spazi materiali ricava sempre e soltanto superfici, è il segno di come il cinema non possa cogliere ogni profondità del reale.

Con *Il sapore della ciliegia* Kiarostami si interessa alla ricerca della verità da parte dello sguardo, e la storia è quella di un uomo che non sa se morire o continuare a vivere. Quando il signor Badij è sulla sua automobile, lo vediamo di profilo, affiancato dal finestrino rettangolare dietro al quale il paesaggio scorre: per una buona parte della storia il mondo che lui osserva e percorre sarà per noi spettatori una semplice superficie animata, un'inquadratura in cui si affacciano i volti degli sconosciuti tra i quali Badij cerca l'uomo che lo aiuti a morire. I contatti con l'esterno passano attraverso lo schermo del finestrino, e l'uomo comunica con personaggi che si affacciano nell'abitacolo, elementi del reale accolti nella sua isolata interiorità. I dialoghi con questi sconosciuti hanno per oggetto cose materiali come il lavoro e i soldi; anche le immagini e i suoni che arrivano dal finestrino riflettono materia, un ambiente di sabbia, terra, pietre e costruzioni. Kiarostami insiste in campi lunghi osservando l'automobile che si muove attraverso le colline, su strade piene di curve che penetrano volumi evidenti e tondeggianti. Le immagini cercano la tridimensionalità fissando l'ambiente, e il protagonista setaccia il mondo per chiarire la sua ipotesi di vita o morte.

C'è un senso di epitaffio sul cinema ne *Il sapore della ciliegia*, perché il signor Badij pensa di uccidersi mentre è circondato da percezioni bidimensionali, e la concretezza del mondo gli arriva attraverso lo spazio di una finestra, di un'inquadratura. Nel momento di confusione più acuta poi, lo vediamo ridotto alla consistenza della sua ombra proiettata su un mucchio di massi rotolanti. A poco a poco però, l'uomo lascia l'abitacolo e si muove a piedi attraverso gli spazi che prima vedevamo scorrergli di fianco, continua a cercare e trova un vecchio insegnante che accetta di aiutarlo a morire, ma gli racconta prima un'esperienza passata: anche lui una volta meditò il suicidio, ma quando si trovò con il cappio al collo si accorse che l'albero su cui si era arrampicato era un ciliegio; mangiò un frutto, lo trovò delizioso, ne raccolse altri e li portò a casa dalla moglie. Così decise di lasciar perdere.

Dopo l'incontro col vecchio l'ipotesi di Badij è per la vita, ma l'uomo compie comunque il gesto di distendersi nella fossa, immerso nella terra con gli occhi chiusi rivolti alle nuvole della notte. Forse vivrà. Non possiamo stabilire la risposta, perché Kiarostami ci dice che il cinema e l'arte fanno questo, approssimano ipotesi. Il film ci ha suggerito la morte col senso di impotenza insito nell'immagine, e la vita con la ricerca incessante dello sguardo. Nessuna certezza, se non quella delle immagini-video-verità a riprese concluse, in cui il regista e l'attore fumano insieme una sigaretta, ridendo.

Marco Gatti

Una voce che crea il cinema. Lo spazio sonoro in Nanni Moretti

Il cinema di Nanni Moretti è, come si sa, stilisticamente scarno ed essenziale: prevalgono i piani medi, le inquadrature centrate e frontali; la camera è spesso fissa o comunque i suoi movimenti sono sempre di tipo narrativo; anche il montaggio, di norma, segue questa impostazione. Stesso discorso per le scenografie e la recitazione.

Moretti si concede però, sporadicamente, delle "impennate", scegliendo soluzioni più marcate, che emergono proprio in quanto eccezionali. Per fare solo qualche esempio, citiamo, a livello della scenografia, il sole di cartapesta che sorge alla fine di *Palombella rossa* e, per quanto riguarda i movimenti di macchina, il carrello indietro che in *Ecce bombo* mostra in sequenza la sorella di Michele (il protagonista, interpretato da Moretti), Michele stesso che la osserva sconcertato ed infine il padre dei due, che guarda entrambi altrettanto allibito. Questi due espedienti stilistici sono marcati in quanto appaiono come

esempi quasi unici all'interno dei due film: la scenografia di *Palombella rossa* è assolutamente essenziale (eccettuati i vistosi cartelloni pubblicitari che vediamo galleggiare nella piscina) e in tutto *Ecce bombo* ci sono solo due movimenti di macchina. Il motivo di tale eccezionalità sta nella loro importanza tematica: entrambi sottolineano un aspetto fondamentale del film (la vacuità e la caduta delle utopie nel primo caso, la distanza e l'incomprensione tra le generazioni nel secondo).

Un discorso del tutto analogo si può fare per l'uso del sonoro, aspetto quasi sempre sottovalutato nella critica dei film morettiani. In particolare, qui vogliamo analizzare lo strano uso che Moretti a volte fa della voce *over*.

Tradizionalmente, i suoni nei film vengono suddivisi in *over*, *in* e *off*: con questa tripartizione si intendono distinguere rispettivamente i suoni provenienti dall'universo extradiegetico del film, quelli diegetici in campo e quelli diegetici fuori campo. Gli esempi tratti dai film di Moretti che qui vogliamo analizzare scardinano questa semplice (e, nella maggioranza dei casi, efficace) classificazione, rendendo la questione problematica.

Il primo esempio è del film *Ecce bombo* (1978), il secondo lungometraggio della filmografia morettiana e il primo girato professionalmente. Si tratta di una delle scene che mostrano il gruppo di amici di cui fa parte Michele, il protagonista interpretato da Moretti stesso, impegnato in una "seduta di autocoscienza maschile" sul modello di quelle femministe in voga negli anni Settanta. Durante queste sedute i cinque amici parlano delle loro condizioni e dei problemi con donne, famiglia e lavoro, sempre senza concludere niente.

Nella scena in questione uno degli amici, Goffredo, parlando dei rapporti col proprio padre, rievoca un ricordo dell'infanzia e dice: «Mi ricordo che da bambino...»; improvvisamente Michele, che siede accanto a lui, comincia ad emettere un suono prolungato; quindi Goffredo fissa il vuoto e l'immagine si sfuoca; vediamo poi la scena rievocata ed infine torniamo al tempo presente della seduta d'autocoscienza, con Michele che termina di produrre il suono quando Goffredo sembra tornare in sé dopo il ricordo. In questo caso la voce del personaggio di Michele, che è chiaramente un suono *in*, serve ad annunciare e a chiudere il flashback: svolge cioè una funzione che generalmente, in una rappresentazione classica, verrebbe affidata ad un suono *over*, come ad esempio una musica o un rumore che rievochi il tempo passato. In quel caso, la segnalazione sarebbe un intervento di regia.

Qui invece abbiamo che la stessa funzione è svolta da un personaggio diegetico, che dunque per un attimo diventa egli stesso il "regista" del film. Il fatto che il regista reale e l'interprete del personaggio siano la stessa persona (Nanni Moretti) fa pensare ad una sorta di "identificazione", che proprio nel caso di Moretti è stata più volte suggerita dalla critica. Flavio De Bernardinis parla invece, nel caso di questo film, di «mediazione istrionica»: il personaggio cercherebbe di porre un filtro tra sé e la realtà banale e squallida che lo circonda mediante l'assunzione di ruoli extradiegetici, quali appunto il regista, il rumorista, il revisore di dialoghi (si veda a tal proposito De Bernardinis, *Nanni Moretti*, Il Castoro, 1995, pagg. 40-41).

Quello che ci interessa ora è cominciare a notare questa parziale confusione tra una voce *in* e un suono *over* ed anticipiamo che secondo noi si tratta proprio di un meccanismo di sovrapposizione di ruoli tra il regista e l'attore Nanni Moretti. Nel momento in cui Michele emette il suono che segnala il flashback, egli per un istante è contemporaneamente personaggio, interprete e regista: è quest'ultima figura che "entra" nella diegesi, comparendo fisicamente nello spazio del film.

Andiamo per ora avanti con gli esempi: il secondo è tratto da *Palombella rossa* (1989). Michele, durante una pausa della partita di pallanuoto attorno a cui il film ruota, si trova al bar della piscina; alle sue spalle una giornalista sta intervistando un amico d'infanzia di Michele, chiedendogli di raccontare qualche episodio della loro giovinezza; ad un certo punto, Michele dice: «Altri aneddoti, curiosità di quegli anni?» e subito dopo la giornalista, che non poteva sentirlo, ripete la stessa domanda rivolgendosi all'amico.

In questo caso la voce *in* non rimpiazza un suono *over* ma piuttosto la voce di un potenziale "suggeritore" di battute. È nuovamente la proiezione, all'interno del film, di un ruolo extradiegetico ed è sempre il personaggio interpretato da Moretti a farsene carico.

Passiamo quindi ai film in cui la sovrapposizione dei ruoli attraverso l'uso del suono diventa davvero esplicita: *Caro diario* (1993) e *Aprile* (1998). Entrambi sono una sorta di "diario personale" del regista, che stavolta rinuncia al personaggio di Michele, presente in quasi tutti i film precedenti, per interpretare se stesso. Si tratta quindi di due opere in cui l'identificazione tra il ruolo del regista e quello del personaggio è già un "dato" del film, cioè una scelta chiara e precisa, dichiarata fin dall'inizio.

In un contesto del genere, Moretti utilizza spesso la sua voce *over* in funzione di narratore classico: lo sentiamo commentare e descrivere le scene più o meno come farebbe un normale personaggio-narratore sul modello di Ismaele nel *Moby Dick* di Melville, o Alex DeLarge in *Arancia meccanica* di Kubrick. In questo caso è relativamente poco importante, dal punto di vista che abbiamo assunto, che il personaggio e il regista siano la stessa persona, poiché il suono *over* è utilizzato in maniera classica.

Ci sono però dei momenti in cui la voce di commento è in campo: Moretti, in scena, parla, ma in quel momento è chiaramente il narratore Moretti a parlare; il commento, cioè, passa a tratti da una situazione chiaramente *over* ad altre il cui status è più ambiguo, visto che la fonte sonora è evidentemente in campo e proviene da un personaggio (e questo escluderebbe in teoria la classificazione di suono *over*).

Descriviamo brevemente una delle scene in questione. Siamo in *Caro diario*, e precisamente nel terzo capitolo, intitolato *Medici* poiché descrive la vicenda del tumore che Moretti scoprì di avere dopo un anno intero di affannose quanto inutili corse da un dottore all'altro. Nell'ennesimo tentativo di scoprire la causa dei suoi mali, Moretti si affida all'agopuntura: la scena che ci interessa si svolge in uno studio di medicina cinese.

Vediamo Moretti seduto su un lettino; alla sua destra e alla sua sinistra due medici cinesi gli tastano i polsi: sembra quasi un fermo immagine. Dopo qualche istante di silenzio sentiamo la voce *in* di Moretti che dice: «Continuo a dimagrire e di notte comincio a sudare. Decido di andare in un centro di medicina cinese; mi visitano due medici: Chu Hu e Yang; mi sentono il polso, poi a un certo punto si scambiano il posto». Subito dopo i due medici "eseguono" l'azione indicata dalla voce e si scambiano effettivamente di posto.

Si tratta chiaramente di un commento del narratore che però il personaggio pronuncia in quel momento, durante la scena stessa, e tutto questo senza che gli altri personaggi sembrino accorgersene: i due medici "obbediscono" ad un ordine che pare arrivare direttamente dal regista, che li sta dirigendo nella recitazione.

Siamo quindi di fronte ad una voce *in* (il personaggio che parla è inquadrato) che però ha la funzione (funge da commento) e le caratteristiche (non è udita dagli altri personaggi) di una voce *over*.

Il fatto che questo tipo di voce non sia udita dai personaggi è ancora più chiaro in un'altra scena. Intendiamo quella in cui Moretti, in visita da uno dei tanti dermatologi da cui si reca, dice: «Oggi la Vespa è rotta e allora ho dovuto prendere la macchina: più di un'ora di traffico. Nel traffico ti vengono i nervi; uno va dal medico perché sta male, paga dei soldi per poi sentirsi dire: ...». Quindi il dottore "dice", di nuovo eseguendo l'azione indicata dal commento fatto in scena.

In questo caso aggiungiamo che la frase di Moretti era iniziata nell'inquadratura precedente, in cui il commento era invece decisamente *over*: lo stacco quasi non si percepisce. Inoltre la battuta è pronunciata voltando quasi le spalle al medico; quando questa finisce, Moretti si volta verso di lui, ritornando nel personaggio. Il commento si configura quindi come un vero e proprio "a parte" teatrale, con l'attore che si rivolge momentaneamente al pubblico per poi tornare in scena, senza che l'interlocutore finzionale se ne accorga. Nondimeno, Moretti nel corso della battuta si gratta per il prurito e continua a farlo durante la battuta del medico: cioè agisce come se non ci fosse alcun "a parte".

Ci troviamo quindi in una situazione ambigua perché fluttuante: i ruoli di narratore e personaggio diegetico, il suono *over* e quello *in* "trasmutano", per così dire, uno nell'altro senza soluzione di continuità; non solo non esistono i classici segnali audiovisivi che permettono di riconoscere facilmente le due situazioni, ma le stesse regole canoniche vengono sovvertite. (Non per questo, comunque, viene minata la comprensibilità del testo).

In un altro caso, queste "trasmutazioni" si invertono: avviene cioè che il personaggio, che sta dialogando normalmente, improvvisamente e quasi con lo stesso tono comincia a parlare as-

sumendo il ruolo di narratore. Questo accade nella breve scena del dialogo con la riflessologa: Moretti è steso sul letto di casa sua e si sta sottoponendo a dei massaggi ai piedi; ascolta i consigli della donna che lo cura; vediamo poi il suo primo piano: ad occhi chiusi e con le mani dietro la nuca risponde alla dottoressa e, dopo un secondo di pausa, nella stessa posizione, commenta: «Mah, non so se quei massaggi mi avrebbero fatto bene...». Il quadro poi si allarga e vediamo che la frase effettivamente è pronunciata alla presenza della riflessologa, la quale però sembra non accorgersene affatto.

Un esempio analogo, tratto questa volta da *Aprile*, esplicita ancor di più il curioso rapporto temporale che si viene a creare in una situazione del genere. La scena si trova all'inizio del film: Moretti, seduto al tavolo di casa, ascolta esterrefatto il discorso di Emilio Fede al Tg4, immediatamente dopo la vittoria di Silvio Berlusconi alle elezioni politiche del 1994. Insieme alla madre commenta l'accaduto e poi, di nuovo senza "avvertire", passa nelle vesti di narratore dicendo: «Quel giorno, per la prima volta in vita mia, mi sono fatto una canna», quindi tira fuori una sigaretta di marijuana e comincia a fumarla.

Il problema creato da un uso simile della voce di commento sta nel fatto che, a rigore, essa apparterrebbe al tempo presente del film (il personaggio è lì, in scena), ma chiaramente il narratore parla da un tempo futuro rispetto alla scena. La domanda perciò è: a quale tempo appartiene quella voce? Prevale la funzione *over* oppure la sua evidente provenienza *in*?

A nostro giudizio, la questione non è risolvibile a favore di una parte o dell'altra: i due elementi coesistono e si bilanciano, tanto che siamo costretti ad accettare lo status ambiguo e fluttuante della voce che abbiamo esaminato in questo e negli altri esempi. Se volessimo definirla, potremmo forse chiamarla voce di commento *in* oppure voce *in/over*, per mantenere la doppia identità del concetto.

Al di là delle questioni terminologiche, però, rimane il fatto che Moretti, con questo utilizzo così particolare del sonoro (che, in pieno stile morettiano, è tanto complesso concettualmente quanto semplicissimo tecnicamente), si pone rispetto ai suoi film come un creatore assoluto: Moretti non fa i suoi film, Moretti è i suoi film. Moretti (o Michele per lui, come nei primi due esempi) entra nello spazio-tempo del film manipolandolo a piacimento, come se l'intero materiale audiovisivo fosse un pezzo di creta da formare. Ad un cenno del suo personaggio partono i flashback, gli attori parlano e agiscono: la sua voce in questi momenti travalica la diegesi e si pone al di là del film come creatore di cinema. Nella concezione morettiana del film (che forse potrà essere solo sua, tanto la sua opera discende direttamente dalla sua persona) il regista è un'entità plastica e mobile, che oscilla continuamente tra lo spazio dietro la macchina da presa e il profilmico: come un perfetto *deus ex machina*, egli coniuga il ruolo di *metteur en scène* con quello di personaggio attraverso la sua persona e il suo ruolo di attore, consentendo un interscambio fecondo tra i due. Se, come crediamo, Moretti costituisce uno degli esempi di come poter fare cinema, la sua voce si pone, negli esempi indicati, come creatrice di cinema.

Enrico De Lotto

Travestimenti dell'anima *Il sapore della ciliegia* di Abbas Kiarostami

Un uomo, un silenzio, un'automobile, una strada. Uomini, silenzi, automobili, strade. Si dipana e moltiplica ciò che prima era solitudine: ora, solitudini.

Frammenti e sguardi spezzati, inquietudine ed ossessione del particolare. Polvere e strade aperte, tra attimi di sfarfallio cittadino.

Il gusto che nasce da questa pregiata ciliegia è qualcosa di semplice e schietto, eppure così sofisticato e pregiato, al limite del cerebrale, un frutto pieno d'aromi dal significato penetrante fino al palato. Eppure non si vedono ciliegie. Non aromi, o profumi. Non la vita ed il canto, o almeno non in superficie. È un sapore girovago, che il protagonista (od ogni uomo?...) pare avere perduto, non ritrovare in alcun luogo del mondo né dell'anima; sedimento situato nel profondo, esso si esterna solo per brevi tratti di inquadrature (il cancello aperto sulla luce abbagliante, le voci fuori campo che incrociandosi sorridono...).

In quale mente, però, s'apre questo spettacolo oppositore della morte e della rovina? Forse tutto ciò è un riflesso labile che subito muore in quell'uomo, forse la voce di chi narra con le sue artificiose immagini, forse è un'idea immaginosa e fuorviante di chi come noi partecipa fuori dallo schermo. È altresì possibile che l'uomo nel proprio dramma, disperato e posato, con una calma già mortale, non veda (più) alcun contrasto: ha un'idea, la segue. Così sembrano dire le sue parole, come a tradurre i pensieri. E se invece non ne fossero interpreti fedeli, bensì arditi travestimenti dell'anima?

Ogni cosa presenta molte facce nei film di Kiarostami: la realtà e la fantasia, la vita e la morte, si confondono in mille gradazioni di tonalità, dove risulta difficile discernere con sicurezza gli elementi in gioco, così come il bene ed il male. Un conflitto che sussiste in ogni individuo è qui segnale estremo ed insieme quotidiano, azione straordinaria e naturale. Perché (seguendo il filo del film) ogni scelta singola è irripetibile ed è contatto assoluto con Dio.

Ecco allora l'auto che arranca a fatica, esce di strada, a rilento ritorna entro i suoi binari, rallenta, si ferma, per una nuova partenza, indecisa come il suo guidatore. Il passaggio di volti, segnati e stanchi, è continuo concerto sgomento: il maestro, dall'alto del proprio possente fuoristrada, dirige un breve scambio, quindi l'abbandona e passa al derelitto uomo successivo. Ma non è che illusione, dato che egli forse sta più sotto di ognuno di loro. Sotto tutta la rena che da sopra cala, crea montagne rosse dagli aspri respiri.

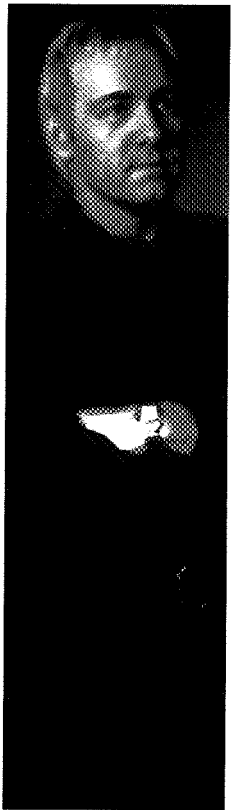
Il paesaggio (come spesso accade in molte opere del regista) non resta mai inerte e pare quasi parlare, assumendo un ruolo di cerniera tra idee e cose, le quali paiono perdersi le une nelle altre, metafore reciproche come in una lirica di Montale. È un paesaggio, dunque, vivo, personaggio o meglio co-protagonista che accompagna l'uomo in cammino, tra il silenzio che lotta con il rumore, il vuoto con la ragione. La polvere raggiunge ogni cosa, si sedimenta a trasformare le menti, onde creare una patina spessa di dubbio e di coscienza. La quale, però, vola via in un soffio di vento. Il cammino è tortuoso ed aspro, ed è il cammino di ognuno di noi.

Tuttavia, la meta non è unica e, proprio quando ci si chiede quale sia stata quella raggiunta dall'uomo, la storia si interrompe, per proseguire su un nuovo piano narrativo. Regista e tecnici ripresi dalla telecamera, insieme con gli attori e le comparse, si ritrovano sul luogo finale e svelano la grande messinscena che è il cinema e (forse) anche la vita; la musica s'apre quasi in una intrattenibile esplosione attraverso la tromba di Louis Armstrong, smorzando di colpo il pathos silentemente raggiunto. Lo spettatore rimane in uno stato di sospensione infinita, insolubile.

Ancora una volta, quindi, emerge chiaramente la filosofia del metacinema di Kiarostami come idea di fondo del film, seppure in modo meno evidente che nel precedente *Sotto gli ulivi*. Tale artificio espressivo, dove non è dato di discernere compiutamente il punto di demarcazione tra le tre realtà (quella del regista, del personaggio e dello spettatore), rimodellizza e, insieme, risignifica tutto il processo della narrazione filmica fino a quel momento, lasciando un sapore amaro e bellissimo, di ciliegia tutta particolare.

L'andamento ritmico esteriore sembra seguire palesemente la lentezza quasi immobile del pensiero, il quale si blocca insieme alle immagini su di un ostacolo fisico e al contempo morale, per ripartire fluendo rapidamente. Un'alternanza che vede il prevalere dei "tempi morti" rispetto ai tempi "vivi". Forse perché il pensiero avverte come lungo ciò che è controverso e doloroso, più sciolto e rapido ciò che è vitale. Non appare forse la felicità più breve del dolore? Gli attimi voluti più di quelli indesiderati? I momenti inconsci più di quelli riflessivi?

Echi leopardiani che si fanno sentire: il dialogo di Plotino e Porfirio messo in scena su di uno schermo. O forse, soltanto le domande di chiunque ogni tanto si fermi a pensare, per poi ripartire un po' diverso e più confuso, un po' migliore.

Gianluca Moro

I soliti sospetti: film e non-film

Il problema dello statuto della verità e dell'apparenza, che nell'analisi del film di Singer si pone necessariamente, non può essere relegato ad una "tendenza" del cinema più recente; esso ha accompagnato la riflessione dell'uomo sul reale attraverso tutti i tempi, dando luogo a una congerie di opinioni spesso contraddittorie, finché nel Seicento ha trovato un'acutissima, anche se non definitiva, risoluzione con la filosofia di David Hume: il concetto di credenza, la "dolce forza" che impone comunemente all'umanità di credere a ciò che vede nel mondo; il che, trasportato nel campo della rappresentazione artistica (specialmente quella teatrale, ma non solo), si traduce nella formulazione di Coleridge nota come *willing suspension of disbelief*. Ma se tale espressione riusciva a veicolare lo stato d'animo dello spettatore/lettore/ascoltatore generico "ricevente" del passato, al giorno d'oggi questa corrispondenza un po' meccanica si è rotta e le arti si sono coalizzate per mettere seriamente in dubbio attraverso numerose opere (cinematografiche come filosofico-letterarie) i confini tra verità e falsità. In particolare, *I soliti sospetti* si presenta come un film sull'assenza della verità, o meglio sulla sua "non-manifestabilità", "non-chiarificabilità": una volta che l'inganno di Verbal è stato scoperto, infatti, chi può dire quale sia la percentuale di informazioni date "vere" o "false"? Chi sa cosa è realmente accaduto? E tutti quei personaggi secondari sono esistiti davvero o no? Di sicuro lo spettatore (ma non l'ispettore Kujan, nota bene) sa che Kaiser Sose ha un "collaboratore", il signor Kobayashi (ma sì, chiamiamolo così), che nella penultima inquadratura carica il protagonista in macchina; di sicuro sa che è accaduta la scena iniziale sulla nave, prima dell'esplosione; ma il resto è lasciato alla sua immaginazione.

A questo proposito urge un immediato confronto con *Seven*, a cui il film in questione viene costantemente avvicinato: davvero basta la presenza in entrambi di Kevin Spacey nel ruolo del "*villain*" e la struttura del thriller per creare un accoppiamento tanto saldo nel parlare-di-cinema comune? O forse ciò dipende proprio dalla radicale contrarietà/complementarità delle visioni del vero presenti nelle due pellicole? In effetti, *Seven* è un film sulla "realtà di fatto", carico della semplice presenza di oggetti "tautegorici" e di azioni finite, di cadaveri inquadrati nella loro inesorabile immobilità; è un poliziesco in cui, addirittura, l'indagine è coronata dallo spontaneo offrirsi della soluzione dell'enigma. La temperie de *I soliti sospetti* pone invece con forza l'inconoscibilità del reale, la sua assurdità nell'essere tanto facilmente manovrabile, l'irrimediabile impotenza del nostro sguardo ad esaurire l'altro e le sue parole (i dubbi sull'esistenza di Kaiser Sose sono segno della verità introvabile); e lo fa con accenti che sarebbero piaciuti non solo a Berkeley, come giustamente nota Michele Fadda, ma anche a Sartre e a Scheler.

Quanto alla straordinarietà del "falso flashback", essa non risiede nella supposta rarità del suo utilizzo nella storia del cinema (oltre a *Stage Fright*, anch'esso citato molto spesso, si ricordino tra gli altri, a questo proposito, i vari film tratti da Agatha Christie), bensì nella sua anormale "espansione" che finisce per conglobare praticamente tutto il film: l'operazione di Singer è nuova e sconvolgente nella sua radicalità, nel non arretrare di fronte a nulla per portare avanti per un'ora e quaranta minuti un universo narrativo a sé stante, che solo alla fine si rivela per quello che è, uno scherzetto solipsista, una gigantesca e meravigliosa bolla di sapone (il termine non vuole avere un significato negativo, beninteso).

Il riferimento ai film gialli offre poi lo spunto per una ricognizione in campo letterario: tradizionalmente i *mysteries* si basano sulla scoperta della verità grazie all'analisi di affermazioni in parte veritiere, in parte mendaci; ma attraverso la mediazione del famoso, "anarchico" *L'assassinio* di Roger Ackroyd, sempre della Christie, primo esempio di "narratore inattendibile" (in quanto coincidente con la figura dell'assassino; dotato fra l'altro di tanta ironia e sangue freddo da riuscire a commentare, dopo essere stato smascherato: «Sono piuttosto soddisfatto delle mie doti di scrittore»), ecco farsi strada fra le pagine i più disparati misteri irrisolti: sopravvissuti ad una necessaria cernita, richiedono attenzione la dolorosa perplessità del commissario Ciccio Ingravallo nel *Pasticciaccio* gaddiano («Egli non intese, là pe'llà, ciò che la sua anima era in procinto d'intendere. Quella piega nera verticale tra i due sopracciglî dell'ira, nel volto bianchissimo della ragazza, lo paralizzò, lo indusse a riflettere: a ripentirsi, quasi»), l'*epochè* di Sciascia riguardo a *La scomparsa di Majorana*, la beffa del colpevole dottor Laduner al sergente Studer ne *Il regno di Matto* di Friedrich Glauser («Purtroppo lei non ha capito niente, Studer. Per questo ero così arrabbiato...»), lo scacco di Oedipa Maas, protagonista de *L'incanto del lotto 49* di Thomas Pynchon, che non riesce a scovare il senso degli avvenimenti e delle cose e si vede sbarrare ogni strada ad un passo dal "traguardo". *I soliti sospetti* sembra assorbire la lezione di tutti questi diversissimi capolavori facendo convergere nella propria struttura i loro elementi più disturbanti: l'ambiguità di una verità che aleggia su Kujan come su Studer ma che rimane indimostrabile ed incompletabile razionalmente; la certezza del risultato di un'azione ma non della sua dinamica, delle sue cause (Sciascia, il quale non a caso ha firmato prefazione e postfazione dell'*Ackroyd* Mondadori); l'inaspettato acquisto di senso della bacheca dietro Kujan come dei francobolli di Oedipa nella sua *quête* postmoderna e la perdita di senso del cosiddetto "reale".

In breve, dalla visione di questo film lo spettatore non ha ricavato praticamente nessuna informazione su ciò che è successo; la sua "volontaria sospensione di miscredenza" è stata completamente frustrata, l'universo scaturito dalla voce di Verbal si è sgonfiato accasciandosi su se stesso, non ha lasciato indietro nulla se non l'ineffabile inquietudine dell'incompletezza, sentita dallo spettatore con uno strano senso di colpa. Dunque, la sua presenza fisica nella sala cinematografica è stata perfettamente inutile, anodina ai fini della "conoscenza" (mi rendo conto che persino l'uso di questo discutibile termine in questa discutibile tesi andrebbe giustificato, ma in certi casi la complicazione va per forza arginata) implicita in ogni espressione artistico-comunicativa; anzi, si sta chiedendo come diavolo ha passato le ultime due ore, poiché egli è uscito dal cinema senza aver visto alcun film, se prestiamo fede a quella che è, fin dai tempi di Omero, l'equazione fondante di tutta la cultura occidentale: "aver visto = sapere", come è testimoniato in greco dal verbo *òida*; da sempre, la conoscenza deve passare attraverso l'esperienza sensibile (e gli empiristi inglesi hanno lottato non poco allo scopo di riportare in auge una verità talmente chiara ma tanto ostracizzata dall'ignoranza, dalla religione, dalle *auctoritates*). Ora, quale senso ci fornisce più nozioni, più concetti della vista? In virtù di quale facoltà noi possiamo leggere il mondo in maniera più completa, tanto da far sentenziare a Newton il famoso «*hypoteses non fingo*»? Se non si vede, non si conosce, se non si conosce non si ha visto; «E li occhi in prima generan l'amore e lo core li dà nutricamento» (Jacopo da Lentini).

Stilnovo a parte, è bene tener presente che in questo momento si sta parlando della vera conoscenza, ossia quella che porta alla scoperta di una verità incontrovertibile, degna di *scientia*; ma la *scientia* appare totalmente preclusa allo spettatore dei luciferini (benché paradossalmente in questo caso non portino alcuna luce) inganni di Verbal, il cui discorso diventa all'improvviso vuoto di significato "reale" e può tutt'al più assomigliare ad un'allucinazione, ad un sogno. Se non che sognare, immaginare, inventare non sono sinonimi di sapere, come dovrebbe ricordarci in ogni momento la "teoria dei postulati" di Kant; se il cinema deve far sapere qualcosa attraverso l'immagine in movimento, di conseguenza, chi ha visto *I soliti sospetti* si è trovato di fronte al primo esempio di film che non (si) fa conoscere, e che per tale motivo non può essere considerato un "film" in senso stretto. O meglio: si può dire che il povero spettatore deluso, misteriosamente "alleggerito" del prezzo del biglietto, *dazed and confused* ma comunque con la testa occupata dalle figure che effettivamente ha visto muoversi sullo schermo, è uscito dalla sala che puzza di zolfo dopo aver visto un "non-film", un fantasma, una "rappresentazione" in senso schopenhaueriano; uno spettacolo proibito ed indebito al quale egli non era stato invitato, perché l'unico legittimo spettatore è Dave Kujan, non altri. È ancora Michele Fadda ad illuminarci in proposito, citando la scena della frase ripetuta dai cinque criminali alla centrale di polizia: è vero, essa si svolge come «un provino per quella che sarà la successiva "messa in scena"», ma il regista la inquadra come "schermo nello schermo" guardato dalla parte dei poliziotti, i quali sono il suo pubblico "di diritto"; noi, seduti sulle poltroncine del cinema, lo siamo solo indirettamente, in secondo grado. Del resto, come non aspettarsi un non-film quando è narrato da uno come Kaiser Sose, il diavolo, un non-morto? Spingendo il pedale del satanismo, infatti, si potreb-

be tranquillamente istituire il parallelismo "narrazione fittizia/persona fittizia": la voce che arriva dagli Inferi è irreale e sbiadita, ma al tempo stesso corposissima e densa di significa(n)ti, crea un cumulo di informazioni sconvolgenti, precise, così iperrealistiche, così vere da essere completamente false. Poiché «la beffa più grande che il diavolo ha fatto è stata convincere il mondo che lui non esiste», perché dovrebbe stupire tale e tanta abilità nel mescolare essere e non essere? L'ultimo bizantinismo è a proposito di Kobayashi, l'emissario infernale, che alla sua prima apparizione riesce a convincere i cinque a tentare il colpo alla nave distribuendo loro le cartellette contenenti la millimetrica conoscenza delle loro vite: vale a dire che il sapere assoluto appartiene solo al non-umano.

Ora però, dopo tutte queste elucubrazioni sofistiche, è giustificabile chiedersi quale sia (se c'è) la finalità di una trappola così ben congegnata: insomma, perché Verbal accetta di parlare a Kujan; e perché proprio in quel modo? Ovviamente, per trarsi d'impaccio; ma la questione è più complessa: Fadda paragona le bugie di Kaiser Sose al «buio di un fondo infernale che non può essere guardato, pena l'accecamento»; dunque il sanguinario genio criminale dovrebbe avere pietà di un "poliziotto di merda", a cui addirittura non disdegna di mettere in mano la "verità", affidandola a finissime sfumature linguistiche? A ben guardare, difatti, l'inganno è palese, anche se non colto: Verbal presenta nel suo racconto punti di vista incoerenti, nega che Keaton sia Kaiser Sose, sostiene che la polizia vede solo ciò che vuole vedere, perché «per un poliziotto la spiegazione non è mai difficile», il suo nome, persino, è la traduzione del turco "*kaiser sose*", ovvero "colui che parla troppo"; la sua è una parola che "svela velando", come quella della Sacra Scrittura (e non dimentichiamo che Lucifero prima era un angelo) e fa suonare la frase rivelatrice di Jeff Rabin/Dan Hedaya «Quel tizio è protetto molto in alto, dal Principe delle Tenebre!» come un'arcana ammonizione. Eppure l'agente Kujan non capisce. Ma proprio per questo egli non va preservato da alcunché, perché è fin troppo ottuso, e lo dimostra ottimamente quando urla la sua convinzione «Perchè sei storpio, Verbal, perché sei stupido, perché sei più debole di loro!», segno che neanche la provocazione verbale è riuscita a scalfire il rigido, deterministico sistema di rapporti causa/conseguenza, parola/oggetto, parola/fatto sul quale si basa e dal quale fa derivare tutta la sua *scientia* non kantiana. Kujan è stupido perché crede nella verità, nel "film", si rifiuta di «guardare il disordine da una certa distanza» (sono ancora parole del saggio Rabin, che ha sempre ragione senza saperlo!); è grazie a tale tetragona certezza di avere colto la soluzione che Kaiser Sose si può sentire "al sicuro" di fronte al nemico e può giocarci a suo piacimento come il gatto fa col topo: gli dedica battute al limite del sardonico, mormora spaventato «Credi di poter prendere Kaiser Sose? Credi che uno come lui arrivi così vicino a farsi catturare e rischi ancora?»; in sintesi, il semplice fatto che Verbal utilizzi, per generare il suo poliziesco, le scartoffie appese dietro la schiena dell'avversario e la tazza di caffè che lui gli ha porto è una sublime presa in giro, frutto di una perfidia euforica. Ecco perché questo killer mostruoso che fa di tutto per mantenersi misterioso, uccide (?) il suo unico testimone Arturo Marquez, fa strage (?) dei suoi saltuari compagni, non esita a concedersi all'agente: gli è superiore sia "diabolicamente", sia umanamente.

Sì, ma ormai, si può obiettare, l'ungherese superstite ha tracciato il suo identikit, ormai Kujan lo ha visto; non è un rischio troppo alto anche per lui? No, perché il diavolo di sicuro sa già che l'identikit è arrivato al dipartimento di polizia, l'ungherese è morto a causa di un'infezione, il traduttore e gli infermieri hanno avuto strani "incidenti", il buon Kujan riposa anch'egli in pace dopo aver subito chissà quali torture; sul suo candido viso sconfitto, sulla smorfia ingenua e infantile dell'ultima scena possiamo già leggere una tranquilla condanna a morte. La calma dell'ignoto è già stata ristabilita. Il film è finito, il non-film anche.

Vera Brozzoni

Bibliografia

"Cineforum", n. 350, dicembre, 1995

Agatha Christie, *L' assassinio di Roger Ackroyd*, Mondadori, Milano 1989

Carlo Emilio Gadda, *Quer pasticciaccio brutto de via Merulana*, Garzanti, Milano 1969

Friedrich Glauser, *Il regno di Matto*, Sellerio, Palermo 1985

Thomas Pynchon, *L'incanto del lotto 49*, e/o, Roma 1996

Leonardo Sciascia, *La scomparsa di Majorana*, Einaudi, Torino 1975

Tesi di laurea di argomento cinematografico discusse all'Università di Udine

Il seguente elenco, relativo agli ultimi anni, non pretende di essere esaustivo. Lacune e inesattezze potranno essere rettificate nei prossimi numeri.

1994-1995

Facoltà di Lettere e Filosofia

Remigio Guadagnini, *Libro e immagine: leggere film e vedere libri*, rel. M. Piantoni

1995-1996

Facoltà di Lingue e Letterature straniere

Elena Vidoni, *La produzione di Ildikó Enyedi nel panorama cinematografico ungherese*, rel. A. Csillaghy

Facoltà di Lettere e Filosofia

Elena Antonutti, *Le didascalie nel cinema muto. Analisi delle riviste cinematografiche italiane (1907-1929)*, rel. L. Quaresima

Sabrina Greatti, *Il colore nel cinema muto. Analisi delle riviste cinematografiche italiane (1907-1930)*, rel. L. Quaresima

1996-1997

Facoltà di Lingue e Letterature straniere

Barbara Beltramini, Picnic at Hanging Rock *di Joan Lindsay: dalla pagina scritta allo schermo cinematografico*, rel. A. Riem

Alberto Calligaris, L'angelo sterminatore *ovvero il superamento del limite*, rel. L. Quaresima

Chiara Giorgiutti, A Room with a View: *l'adattamento cinematografico come lettura critica del testo letterario*, rel. F. Rognoni

Valentina Knabe, Anna Karenina *di Lev Tolstoj: dal romanzo allo schermo*, rel. R. Faccani

Daniela Moro, *Dracula dal testo allo schermo*, rel. M. Sestito

Valentina Pestrin, *Analisi linguistica del film* Il bandito della Casbah, *versione italiana di* Pepe le Mokò *(1937)*, rel. C. Marcato

Tiziana Rosa, *On the Road to Elsinore: Tom Stoppard alla luce di alcuni rifacimenti shakespeariani dal '600 al '900*, rel. M. Sestito

Facoltà di Lettere e Filosofia

Sara Colaone, *La conservazione delle immagini in movimento: problemi di catalogazione. Le cineteche italiane aderenti alla FIAF*, rel. L. Quaresima

Michela Mason, *L'estetica di Peter Greenaway e la* Kunst- und Wunderkammer, rel. L. Quaresima

Sabrina Monai, *La fotografia dalle origini ad oggi. Problemi conservativi e tecniche di restauro*, rel. A. Zappalà

Elisabetta Pozzetto, *Il Liberty nel cinema muto italiano*, rel. L. Quaresima

Annalisa Rigon, *Lo spettacolo cinematografico a Bolzano nel periodo fascista, attraverso la stampa in lingua italiana*, rel. L. Quaresima

1997-1998

Facoltà di Lingue e Letterature straniere

Valentina Cordelli, *Visioni di Henry James:* The Turn of the Screw *tra letteratura e cinema*, rel. G. Mochi

Michela Curtolo, *Dal teatro al cinema: l'*Othello *di Orson Welles*, rel. L. Quaresima

Pamela Mansutti, *Il romanzo* The Commitments *di Roddy Doyle e la sua trasposizione filmica*, rel. V. Bruni

Renzo Sovran, Naked Lunch*: da Burroughs a Cronenberg*, rel. L. Quaresima

Barbara Zucchia, *Orizzonti di una società a orologeria.* A Clockwork Orange*: il romanzo e il film*, rel. C. G. Antoni

Facoltà di Lettere e Filosofia

Elena Beltrami, La nave *di Gabriellino D'Annunzio «alato poema all'Adriatico»: analisi storica e documentazione del restauro*, rel. L. Quaresima

Miriam Gagnor, *Fili blu. Modelli e varianti nel linguaggio artistico di Mario Schifano*, rel. B. Cinelli

Lucia Gigante, *Il cinema in Friuli attraverso «Il giornale di Udine» (1911-1920)*, rel. L. Quaresima

Daniela Mannu, *Catalogo della collezione "Joye" conservata presso la Cineteca Comunale di Bologna*, rel. L. Quaresima

Mariangela Michieletto, L'Inhumaine *di L'Herbier: un laboratorio dell'Art Déco*, rel. L. Quaresima

Michela Mason, *L'estetica di Peter Greenaway e la* Kunst- und Wunderkammer, a.a. 1996-97

Sarebbe riduttivo limitare la personalità artistica di Peter Greenaway alla sua produzione cinematografica. Formatosi come pittore, ha sempre amato spaziare nei campi più diversi dell'arte, sviluppando, a partire dal 1991 - anno in cui ricopre il ruolo di *guest-curator* per un museo olandese - un'interessante attività di curatore di allestimenti espositivi.

La sua opera è stata oggetto di diversi studi recenti, che, se ne hanno illuminato svariati aspetti, sono ancora ben lontani dall'avere esaurito tutti i possibili spunti di ricerca.

L'autrice ha scelto di approfondire il rapporto dell'opera di Greenaway con una precisa tendenza del collezionismo europeo dei secoli XVI e XVII: le raccolte di arte e meraviglia. Lo stesso Greenaway ha in diverse occasioni esplicitato l'importanza di tale tema nella sua produzione. La *Kunst- und Wunderkammer* è il luogo di raccolta e di ordinamento degli elementi prodotti dalla natura e dall'uomo; è il luogo in cui, attraverso la classificazione, si cerca di dare ordine e senso ai fenomeni naturali ed artificiali: un'ossessione tassonomica che Greenaway condivide, ma con un'intonazione ironica, dovuta alla consapevolezza di quanto tale impresa sia votata alla sconfitta.

L'autrice inizia tratteggiando la storia della *Wunderkammer* nell'ambito della storia del collezionismo; passa poi a delineare un quadro dell'estetica dell'artista, fornendo un inventario delle ossessioni che animano di inquietudine barocca i suoi film. Lo stretto rapporto col tema della *Wunderkammer* viene messo in luce mediante l'esame sistematico delle sue opere mature: la produzione filmica (dal 1980 al 1995) e gli allestimenti e le installazioni d'arte contemporanea (dal 1991 al 1996). Insieme alla bibliografia, concludono il testo una filmografia e gli elenchi delle personali di pittura e degli allestimenti espositivi di questa singolare figura di "collezionista contemporaneo".

Sara Colaone, *La conservazione delle immagini in movimento: problemi di catalogazione. Le cineteche italiane aderenti alla FIAF*, a.a. 1996-97

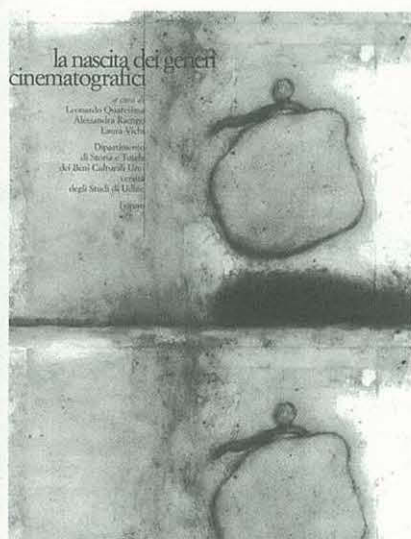
Il cinema, arte giovane e troppo spesso ridotta a mero oggetto di sfruttamento commerciale, ha dovuto faticare a lungo per vedersi riconosciuta la dignità di bene culturale e il diritto a una conservazione che non fosse episodica o casuale. Parallelamente alla costituzione di cineteche prima private e poi pubbliche, si sono sviluppati svariati metodi di catalogazione, spesso empirici o eterogenei. L'apertura, con la giusta considerazione, dei grandi archivi pubblici al patrimonio filmico, ha posto il problema della standardizzazione dei sistemi di catalogazione delle pellicole sulla base dei modelli collaudati per il materiale bibliografico. L'autrice delinea questa evoluzione storica e metodologica, appuntando la sua attenzione sui principali codici di catalogazione, in particolare sulle regole stabilite dalla Federazione Internazionale degli Archivi del Film (FIAF). Attraverso l'esame dei metodi di catalogazione delle cineteche italiane aderenti alla FIAF, l'autrice mette in luce l'importanza delle operazioni di catalogazione per la conservazione del patrimonio audiovisivo e per le ricerche storiche sul cinema. Se la conservazione garantisce l'esistenza materiale del patrimonio documentario, la catalogazione ne permette una fruizione consapevole e non accidentale. La valorizzazione del film come bene culturale non rimanda solo alle questioni generali di conservazione dei documenti, ma mette in luce i caratteri peculiari della catalogazione delle immagini in movimento, e conferma il ruolo privilegiato dell'istituzione cineteca per la conservazione, ma soprattutto per la fruizione e divulgazione del patrimonio cinematografico mondiale.

Mariangela Michieletto, L'Inhumaine *di L'Herbier: un laboratorio dell'Art Déco*, a.a. 1997-98

Esiste uno stretto rapporto tra il film di Marcel L'Herbier *L'Inhumaine* (1923) e la grande Esposizione Universale di Parigi del 1925 (Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes) che vide il debutto internazionale dello stile Art Déco, noto anche come "stile 1925" o "stile anni Venti": il film inquadra la nuova tendenza prima che venga riconosciuta e codificata, e può essere considerato una sorta di introduzione o di prova generale per l'imminente esposizione, ovvero un laboratorio di ricerca estetica d'avanguardia, in quanto vi collaborarono, nei ruoli tecnici più diversi, numerosi artisti che di lì a poco avrebbero esordito all'Expo. Ognuno di essi svilupperà un percorso creativo indipendente, a volte anche molto divergente da quello degli altri, ma in questa occasione i contributi personali riescono a fondersi in un insieme espressivo unitario altamente suggestivo e difficilmente ripetibile.

L'autrice esamina, accanto al ruolo generale di coordinamento e direzione del regista L'Herbier, l'apporto al film delle personalità più rilevanti: il pittore Fernand Léger, l'architetto Robert Mallet-Stevens, i cineasti Alberto Cavalcanti e Claude Autant-Lara, lo stilista Paul Poiret, cercando di evidenziare i problemi da loro incontrati nel confronto col nuovo medium. Il capitolo conclusivo propone un confronto tra le opere presentate all'Expo del 1925 e le scenografie, gli arredi, i costumi approntati per il film, rendendo manifesto il carattere anticipatorio - e per noi, documentario - di questa originale e raffinata macchina profilmica.

Le didascalie costituiscono uno degli aspetti più tipici e appariscenti del cinema muto, ma rari sono gli autori che si sono interrogati sui meccanismi profondi e sui fenomeni generali chiamati in causa da tale procedura narrativa. In quest'ottica si è mosso il IV Convegno Internazionale di Studi sul Cinema che ha cercato di estendere l'analisi anche al di là della didascalia in senso stretto (e del contesto del cinema muto), per indagare effetti e modalità della presenza della parola scritta nel cinema.

Il volume *Scrittura e immagine. La didascalia nel cinema muto* raccoglie i seguenti interventi:
La parte scritta del film, Leonardo Quaresima; *Il lettore ottico*, Gian Piero Brunetta; *Les mots pour le voir*, François Jost; *Les intertitres réduits au silence, aperçus et remises en perspective*, Claire Dupré la Tour; *Des cris du bonimenteur aux chuchotements des intertitres…*, André Gaudreault; *L'écriture figurale dans le cinéma muet des années 20*, Philippe Dubois, *Le didascalie "inutili" e il sistema filmico*, Pierre Sorlin; *Cinema scritto e cinema orale*, Gianni Rondolino, *Writing in Silent Movie: Magic or Loss?*, Inge Degenhardt; "*…And she wept for her lost happiness" Seeming Redundancy of Perspective and Retrospective Intertitles in Early Silent Films*, Cobi Bordewijk; *Modelli percettivi nelle didascalie del cinema muto*, Paolo Cherchi Usai; *Sulla lingua dei film muti in Italia*, Sergio Raffaelli; *Iconizzazione, narrazione, commento. Materiali per uno studio delle didascalie nel cinema muto italiano*, Antonio Costa; *La dimension littéraire des intertitres dans le cinéma muet soviétique des années 20*, Valérie Posener; "*Titelloser Film" im deutschen Kino der Zwanziger Jahre*, Irmbert Schenk; *Spoken Titles in Russian Films*, Yuri Tsivian; *Le film épistolaire*, Elena Dagrada; *La parola scritta nei film di animazione di propaganda negli anni della Grande Guerra*, Giame Alonge; *Le didascalie nei cinegiornali della prima guerra mondiale*, Enrico Folisi; *Written Images/Spoken Words: Modified Images in Early Cinema Exhibition*, *Ansje van Beusekom; In die Ferne schweifen, um der Nähe näher zu kommen: Von der Zwischentiteln im japanischen Stummfilm zum europäischen "Erzählungsfilm"*, Mariann Lewinsky; *Le didascalie nel cinema messicano*, Aurelio de los Reyes; *Il restauro delle didascalie*, Gian Luca Farinelli e Nicola Mazzanti; *La fabbrica delle didascalie. Chi, come e dove*, Riccardo Redi; *Oralité des intertitres: Vertov bonimenteur*, François Albera; *Parola e immagine in* Giocattoli sovietici *di Dziga Vertov*, Natalia Noussinova; *Le didascalie di Anita Loos*, Giuliana Muscio; *Sur les traces d'un narrateur, en paticulier dans* Nosferatu *de Murnau*, Glenda Wagner; *Appunti su Richard Teschner*, Mario Verdone; *Une tentative de multi-fonctionnalité des intertitres: Jaen Choux*, La Vocation d'André Carel, Rémy Pithon; *Two Czech Silent Films: Narration and Intertitres*, Petr Mareš; Non è resurrezione senza morte *or Reading and Writing Nation*, Nevena Daković; *Intertitres et cinéma muet. Essai de bibliographie*, Claire Dupré la Tour.

Il campo dei generi cinematografici sembra essere caratterizzato da una paradossale situazione: il massimo dell'evidenza si accompagna a un massimo di incertezza, la concretezza e trasparenza dell'oggetto tende a trasformarsi in stato sfuggevole e incerto nel momento in cui ci si accosta all'oggetto stesso. Il titolo del volume, che raccoglie le relazioni presentate al V Convegno Internazionale di Studi sul Cinema, sembrerebbe suggerire la fiducia in una concezione ontologica, o biologico-evoluzionista. Così non è: da tutti i contributi è venuto uno sforzo di riflessione metodologico. La stessa situazione delle "origini" del cinema, da cui muove la maggior parte degli interventi, è stata presa come occasione per ripensare – a partire da quelle, determinate, circostanze – i fondamenti teorici della nozione e del modello in questione.

Il volume *La nascita dei generi cinematografici* raccoglie i seguenti interventi:
Presentazione, Leonardo Quaresima; *Film Genres, Negotiation Processes and Communicative Pact*, Francesco Casetti, *Where Do Genres Come From*?, Rick Altman; *Modelli temporali, prosodia, lessico, sintassi nei generi cinematografici delle origini*, Gian Piero Brunetta; *Répétitions, variations, reconfigurations: à propos du concept de "genre" dans le cinéma des premiers temps*, Livio Belloï; *Les genres vus à travers la loupe de l'intermédialité; ou, le cinéma des premiers temps: un bric-à-brac d'institutions*, André Gaudreault; *Logiques des genres cinématographiques début de siècle*, François Jost; "*Life Models": Ethics and Aesthetics of the New Moralizing Didactic Repertoires, at the Threshold of the Movies'Era. An Example of Comic Story*, Carlo Alberto Zotti Minici; *Panoramic Visions: Stasis, Movement, and the Redefinition of the Panorama*, William Uricchio; *Il circo nei generi del cinema delle origini*, Mario Verdone; *Les genres cinématographiques dans le cinéma des premiers temps: le témoignage des catalogues*, Églantine Monsaingeon; *Le cercle et la serrure. Iconologie et origine des genres narratifs*, Elena Dagrada; *Le teorie dei generi nelle arti figurative*, Giuseppe Barbieri – Caterina Furlan; *La teoria dei generi letterari*, Peter Kuon; *La Cinématographie et son double: le "ciné"*. Le western: *contribution à une étude historique de la catégorie de "genre" au cinéma*, Georges Gaudu; *"Where the Real Thing Runs Rampant": Landscapes in Early Westerns*, Nanna Verhoeff; *La féerie – un genre des origines*, Frank Kessler; *Le "genre historique"*, Michèle Lagny; *The Fall and Rise of Slapstick Films: Physical Comedy in American Cinema, 1907-1913*, Peter Krämer; *Italian Silent Comedy*, Giacomo Manzoli; *Dr. Arnold Fank and the Genesis of the German* Bergfilm, Jan-Christopher Horak; *Origines et fonction du* Bergfilm *dans le cinéma suisse*, Rémy Pithon; *The Birth of Fiction, 1907-1915*, Lee Grieveson; *Tentatives de caractérisation des genres dans la non-fiction*, Christel Taillibert; *Hollywood Film Genres and the Advent of the Sound Film*, Vicente José Benet; *The Birth of the Gangster Film*, Leonardo Gandini; *Film Genres in Italy Between Silent and Sound Film*, Raffaele De Berti – Elena Mosconi; *The Audience Is Listening. Notes on the German Music Film Before the Introduction of Sound*, Malte Hagener; *Books in Motion: On One Neglected Tradition in the History of Early Film Genres*, Yuri Tsivian; *Look There! It's an "American Subject"!*, Richard Abel; *Sounds Beguiling: Franz Hofer's* Weihnachtsglocken *and the Transformations of Music Genres in Early German Cinema*, Thomas Elsaesser; *Genre Distinctions in the Japanese Contemporary Drama Film*, Joanne Bernardi; *L'Expressionisme entre genre, style et modèle de représentation*, Vicente Sánchez-Biosca; Le avventure di Ottobrina *ovvero la vita sovietica artefice dei generi cinematografici*, Natalia Noussinova.

Forum
Editrice Universitaria Udinese
via Larga, 38 - 33100 Udine
tel. 0432.26001 fax 0432.296756
e-mail forum@forumeditrice.it

Laboratorio Cinema e Multimedia
Dipartimento di Storia e Tutela dei Beni Culturali
Università degli Studi di Udine